コンピュータゲーム情報誌

昭和60年４月２日第３種郵便物認可
昭和60年９月１日発行（毎月１回１日発行）第１巻９号通巻９号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 9月号

特集▶おもしろプレイ大集合!!

人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開

ブラック・オニキス/バルーンファイト/ゼビウス/チョップリフター/ロードランナー/ドンキーコングほか

特別とじこみ付録

テレホビーゲーム総カタログ

ファミコン版 ドルアーガの塔 緊急レポート

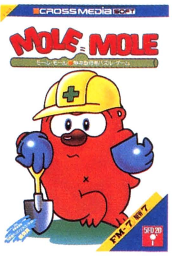
●徹底研究Ⅰ
アステカ

●徹底研究Ⅱ
ワールドゴルフ

●ビデオゲーム・ラボ
キング・オブ・ボクサー
バラデューク
ペンギンくんウォーズほか

人気爆発!!
YATATA WARS

360円



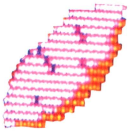
今年の夏は、こいつで熱い！

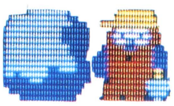
おくれるな！横井は今35面挑戦中！

MOLE = MOLE

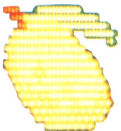
モール・モール●熱中型思考パズル・ゲーム

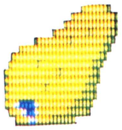
近ごろ世間では、『モール・モール』というのがなかなかの評判だ。教室のすみでヒソヒソ、学校の帰り道でワイワイてな具合なんだが、ちっとばかし世間にうとい君に教えてあげよう。ひと言でいえば、もぐらのモール君が、土に埋まってしまったおイモやパパイヤ、キウイなどを、うまく掘りあてて食べるゲームだ。だけど、これがそう簡単にいくものじゃない。ニュートンさんは偉かった。物みな下に落ちるの法則どうり、モール君も下に掘り進むことはできても、上に行くにはハシゴを登るしかない。おまけに、土の中には唯一のジャマものである岩がある。こいつの下を掘ると落ちてくるけど、モール君は根っからの石頭。岩が頭にあたったぐらいへっちゃら。でもやっかいなことにこの岩がモール君の進路をふさいでしまうのだ。だからよ〜く考えて穴を掘っていかないと、ごちそうは食べられないワ、岩で身動きとれないワでBeyBeyしなくちゃいけなくなる。だけど1面で5回のチャンスがあるから、まずとにかくやってみること。失敗は成功のもとだ。

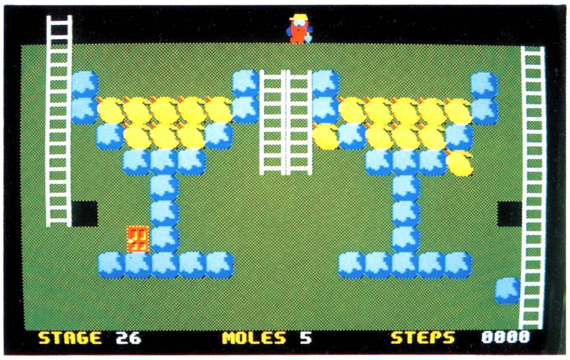




それに全部で50面あるし、どの面からでも始められる(46〜50面は指定できない)コマンドもあるし、ジョイスティック指定コマンドもある。おまけになんとコンストラクション機能までついている。おっと、忘れてはいけない。これには、自分がどの面をクリアーしたか一目でわかる個人記録機能がついている。(ディスク版のみ)だから、アイツがあの面を解いたんならオレはこっちを解いてやろうなんて競争もできるわけ。そのうえ、ステップ数が表示されているから、どれだけ効率よくクリアーできるかという楽しみ方もある。これでディスク版5,800円、カセット版3,800円は安い！それに、今なら次の特典がある。







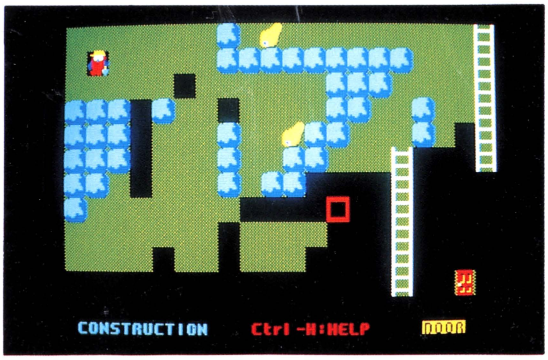
●お買いあげの方はもれなく『モール・モール・クラブ』の会員に！
会員になると会員証、特製スコップ・ボールペン、メモ帳、CROSS MEDIA PRESS最新号をプレゼント。
●第50面がクリアーできた方には抽選で200名様にスタジアムジャンパーをプレゼント。
締切り・60年10月末まで。
●君のオリジナル面が発売される。
コンストラクション機能で君だけのオリジナル面をつくって送ろう。この冬に発売される『モール・モール2』に採用されるゾ。(採用分には当社規定の謝礼金を差しあげます。)
締切り・60年10月末まで。

●8月末発売予定	●発売中
PC-6601SR	FM-7/NEW7/77
3.5インチ	5インチ・3.5インチ
カセット	カセット
PC-6001mkIISR	PC-8801/mkII/mkIISR
カセット	5インチ
PC-9801F	カセット
5インチ	X1/X1turbo
PC-9801U	5インチ
3.5インチ	カセット

※すべて　ディスク版　¥5,800
　　　　　カセット版　¥3,800

MSXもまもなくでるぞ

ところで、このMOLE MOLEが第5回原宿音楽祭パソコンソフトコンテストの優秀賞受賞作品だということを知っていたかな。このコンテストは今年も開催される。いっちょやってやろうという君は、下の応募要項をよく読んでどんどん自信作を応募しよう！



コンストラクションで、君だけのオリジナル面をつくろう！

通販

お近くで、お求めになれない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18
(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社BEEP係

募集

販売店を募集しています。
販売に関するお問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03-486-4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集！
ビクター音楽産業株式会社PS制作部まで。
☎03-486-9470
★**発売**/ビクター音楽産業株式会社
★**販売**/日本エイ・ブイ・シー株式会社

第6回原宿音楽祭 CROSS MEDIA SOFT 原宿パソコンソフトコンテスト'85

●賞
●最優秀グランプリ1名、賞金100万円。
●優秀賞1名、賞金50万円。
●入賞4名、賞金10万円。
●特典
受賞作品の中より優秀な作品はCROSS MEDIA SOFTより商品化されます。
●応募資格　個人またはグループ。
●応募規定
●ゲーム、グラフィックス、音楽ソフトなどで未発表のものに限る。
●入賞作品の著作権は作者に帰属し、その複製権、独占販売権及び独占使用権は音楽祭実行委員会に帰属します。

●応募方法
プログラムを収録したカセットテープまたはディスケット、作品の内容、操作方法をまとめた簡単なマニュアル、ソースリスト、使用機種の構成、自己紹介文、募集を知った雑誌名を明記のうえ郵送してください。
●応募期間
1985年8月1日から10月20日まで(当日消印有効)
●審査発表
11月1日までに創作者に通知、11月24日(日)ラフォーレ原宿ミュージアムにて表彰。

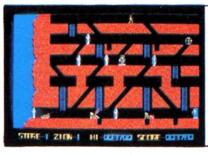
●応募・問い合わせ及びパンフレット申し込み先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18
原宿音楽祭事務局PS係 ☎03(402)5060

ギラン星ロボ・サターンをぶちのめせ！合体ロボ・ザイオン発進！

●超時空合体スペースファイト

ZION
ザイオン

西暦2500年、地球は危機にみまわれている！地球を救うために、君は敵の手に渡ったザイオン1号機を取り戻した後、残りの2号機、3号機と合体してパワーアップするために、数々の敵を打ち破らなければならない。そして最後には敵の大型ロボ・サターンとの一騎討ちが待っている。ところで、このゲームの魅力はなんといっても全8面がそれぞれ違った個性をもっているところだ。いってみれば1つのソフトで8つのゲームが楽しめるのだ。それにキャラクターの動きにもいろいろ工夫がされている。



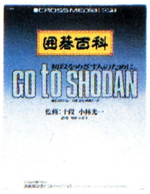
●敵基地に奪われたザイオン1号機をとりもどせ。

●敵の大型空母ヘルダイバーを追ってワープゾーンに飛びこめ！

●ファイナルステージではいよいよ敵の超大型ロボ・サターンと一騎討ちだ！

●発売中
FM-7/NEW7/77
ディスク版
5インチ
3.5インチ　各￥6,800
カセット版(2本組)　￥5,800
●富士通純正 ジョイスティック対応
●近日発売予定　X1/X1turbo
●PCシリーズ移植中

囲碁シュミレーションソフトの決定版が出たぞ！



●パソコンでぐんぐん上達

囲碁百科
〈GO to SHODAN〉

囲碁をあまりやったことがない人でも、自然と上達してしまうというお涙もののソフトが出た。面倒な指示をしなくても、メニューはファンクション・キーに登録されているから、操作は実に簡単。たとえば、対局を見るならPF1、入力するならPF4、定石を見るならPF2、入力するならPF5というように全部で7つのメニューがある。中身の方もなかなかのもんで、対局途中に予想変化図を挿入して残しておけたり、石をおいて検討することもできる。対局の入力方法はもちろんカーソルと座標の2WAYだ。データ収録だってお手のもの。1枚のディスクに定石は60手まで、問題は40手までなら600、対局なら100局まで収録できてしまう。もちろん、お手本となるデータだってバッチリ、現代の星の戦術をはじめ、定石が80、手筋が38、死活が20のほか、第37期本因坊戦と第22期十段戦が収録されている。そのうえ、このサンプルデータの説明として、小林光一十段監修・堀田五番士構成・112ページの豪華解説書がついているんだぞ！これだけ親切な中身なら、もう碁盤を見て目をシロクロさせることもないぞ。

●発売中	
FM-7/NEW7/77 5インチ・3.5インチ カセット PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ	PC-9801F/U 5インチ、3.5インチ

※すべて　ディスク版　￥8,800
カセット版　￥6,800(2枚組)

まだこの興奮を味わっていない君に！

●もう、キミはかぐや姫に出逢ったか!?

新竹取物語

昨年11月にFM-7/NEW7/77版が発売されて以来、異色アドベンチャーゲームとして快進撃を続けている『新竹取物語』、君はもう体験したかな？『新竹取物語』は普通のアドベンチャーゲームとはチト違う。理屈抜きに笑えて楽しめる。考えてもみなかったどんでんがえし。エ〜ウソ〜！がいっぱい。現代世相ペーソス・パロディー・アドベンチャーだ。たとえば、病院でケガを治してもらっても(実はヘビにかまれた君の大事なオ××××)治療代が払えず、怖いお兄さんらに脅かされている。こんな、絶体絶命の場面でも、君のウイットがいかされる。仁義を通せば助かったりもするわけ。こんな具合にアドベンチャーゲームなのだ。残念ながら画面データ及びおもしろさの充実のため各機種ディスク版のみ。なお、みごとかぐや姫に出逢えた君には、段位認定証を、プレゼント。(スコアー100点以上のみ)くわしいことは、直接問い合わせてほしい。

●発売中	●8月末発売予定
FM-7/NEW7/77 5インチ・3.5インチ PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ　すべて2枚組 ￥9,800	X1/X1turbo 5インチ PC-6601SR 3.5インチすべて2枚組 ￥9,800

●移植中　PC-98シリーズ、IBM-JX

このページに掲載されているソフトについてのお問い合わせは、ビクター音楽産業株式会社PS制作部☎03(486)9470または、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部☎03(486)4121まで。

MUSIC AMUSEMENT SOFT

やっぱり音楽ソフトはクロスメディアだ！

パソコンもってるけど音楽にも興味ある。そんな人には、クロスメディアのMUSIC AMUSEMENT SOFTだ。

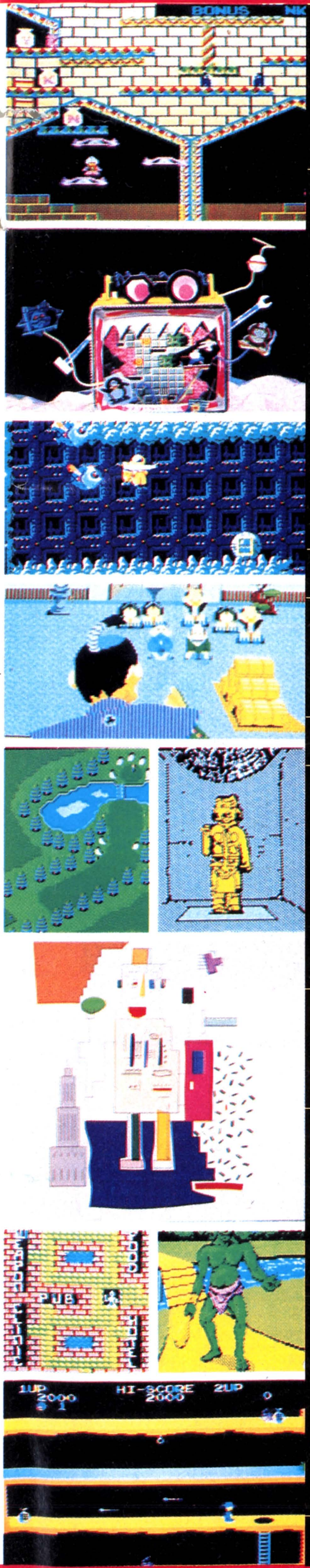
いろんなレベルの人向けに各種用意されているのがミソ。キーボードをそのままシンセにしたい人には**スーパーシンセ1(MSX版はスーパーシンセ)**。サウンドミックスがすごく簡単で自由自在な音づくりが手軽にできちゃう。また、作曲したいけど譜面は苦手という人には、自動的にコンピューターが作曲してくれる**クリシェ**。もし気に入らなければキャンセルすると別のメロディーを作曲してくれる。そして本格派の人には、まさに音楽のワープロとして楽しめる**MUSIUM1**。譜面上でいろいろなアレンジができる。そのうえこのMUSIUM1には、**データ曲集**が発売されている。この中にはそれぞれ**VOL.1バッハ・インベンション&シンフォニア集(全30曲)**●バッハ作曲2声のインベンション15曲、3声のシンフォニア15曲の作品集。●MUSIUM・バロックの集大成。/**VOL.2クラシック・ピアノの名曲(全20曲)**ショパンの別れの曲、マズルカ、ドビッシーの亜麻色の髪の乙女、シューマンのトロイメライなど/**VOL.3ビバルディ作曲の四季(全曲)**などがデータとしてまとめられている。ビバルディの四季をコンピューターBGMとして使うなんてこともできちゃうのだ。(データ曲集は受注生産です。左記の日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部までお申し込みください。)ここまでやると、どうしても楽譜をプリントアウトしたくなる。そんなときには**スーパープリンター・プラス**。スコア譜や特定パート、小節、CMD表示までOK。またこのソフトのプラスたるところは、クリシェとスーパーシンセ1とMUSIUM1との共通部分でのデータ相互変換もできることにある。とにかくこんなにいろいろなミュージックソフトがそろっているのはクロスメディアだけ。ぜひ一度試してみてはいかがかな。

FM-7 NEW7/77		スーパーシンセ1	クリシェ	スーパープリンター・プラス	MUSIUM1	ミュージアム1 データ曲集 Vol.1	Vol.2	Vol.3
5FD		F-5007	F-5008	F-5009	F-5004	UF-1	UF-4	UF-7
		￥6,800	￥7,800	￥6,800	￥8,800	￥4,000	￥4,000	￥4,000
3.5FD		F-3507	F-3508	F-3509	F-3504	UF-2	UF-5	UF-8
		￥6,800	￥7,800	￥6,800	￥8,800	￥4,000	￥4,000	￥4,000
CT		F-1011〜2	F-1013	F-1014	F-1005〜6	UF-3	UF-6	UF-9
		￥5,800	￥5,800	￥5,800	￥6,800	￥3,000	￥3,000	￥3,000
スーパーシンセ(MSX)			M-20001〜20002				￥5,800	

◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◐本文デザイン——稲葉一之／勝俣正希／田中正義／野村弥生／細矢美智子／(株)イースリープロダクション
◐イラスト——浅井真澄／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／高木祐一／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／宮入邦男／山本護／李良明
◐フォト——浜崎昭／杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお

●CP/M,CP/M 86,MP/MはDigital Research社 ●MS-DOSはMicrosoft社 ●FLEXはTSC社 ●UCSDp-Systemはカリフォルニア大学理事会 ●RACET NECDOSはRACET COMPUTES社 ●SB-80,SB-86はLIFEBOAT ASSOCIATES ●WORDSTAR,MAILMERGE,SPELLSTAR,WORDMASTER,CALCSTAR,DATASTAR,SUPERSORT,INFOSTARはMicroPro社の各メーカーの登録商標です。
その他プログラム名，システム名，CPU名は一般に各メーカーの登録商標です。本文中では"TM"，"Ⓡ"マークは明記していません。
●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。

■日本ソフトバンク



86 ビデオゲーム・ラボ
キング・オブ・ボクサー／バラデューク／シティコネクション
いっき／ペンギンくんウォーズ
◆ビデオゲーム・レビュー◆ビデオゲーム人気10

95 特別企画 MEGA ORBIS
96 ●メガ・オービス投稿総集編
97 ●ボード版シミュレーションゲーム〈コンフリクト〉上級ルール
98 ●DEMON ZOO ロスターの遺跡
"デーモンズー"、そこは幻の宝が眠る遺跡。キミはその宝を求め、モンスターの待つ遺跡へ。待望のロールプレイングゲーム。
113 ●プリンス・コルマ探偵局〈9〉 by 地縁土
84 ●MEGA ORBIS版図⑨

119 クイズ・パニック Quiz Panic

121 徹底研究I アステカ／遺跡調査報告書
125 徹底研究II ワールドゴルフ

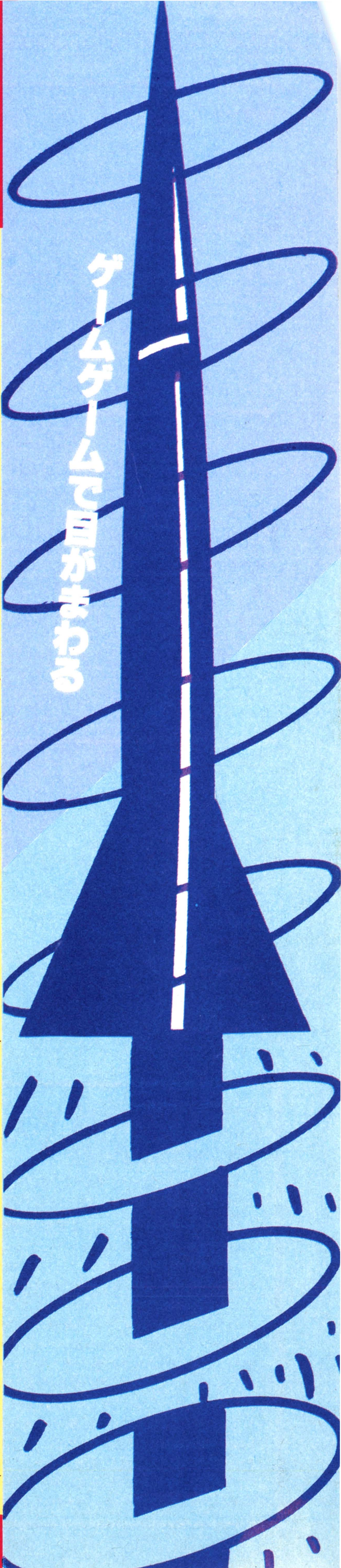
129 びーぴんぐルーム

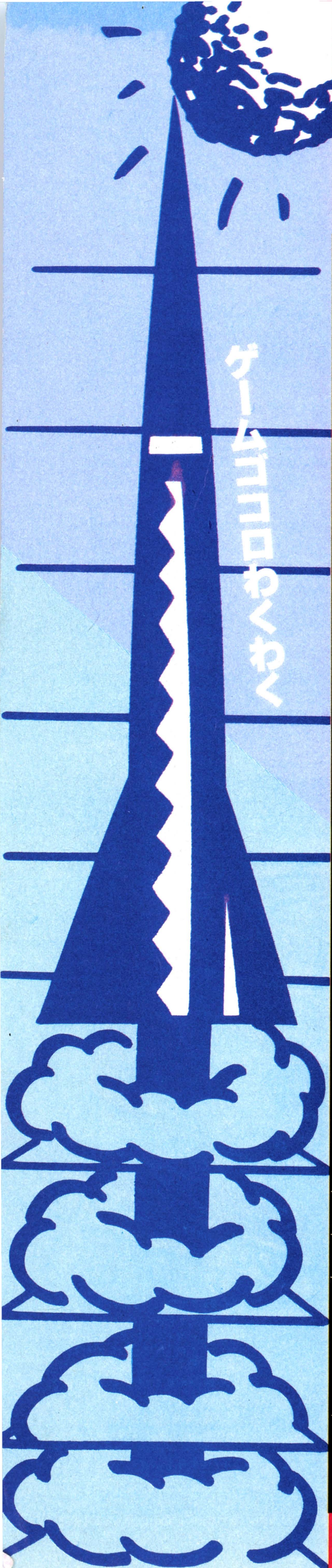
134 BeepLoad
●ルイージの3段とび〈ファミリーベーシック〉
◆TINYANのアイデア・ファイル
●せまいよお●JUMP〈PC-60、66シリーズ〉

137 R.P.G.幻想辞典 第2回 文・早川浩
140 Beeper試写室
142 パイナップル通信〈7〉 文・桃園隆夫
じつはホビーマシンだったMAC
144 次号予告／GAME OVER

145 SOFT JUNGLE ソフトジャングル
146 ■ベストヒット21——いまおいしいのはこれだ!!
148 ■おもしろソフト情報局
バンゲリングベイ／ファランクス／ブレイクスルー／リングクエスト
ボンジャック／モールモール／探険隊2
158 ■テレホビーレビュー
どきどきペンギンランド／ピットフォールII
160 ■テレホビーTOPチャート
162 ■デビューあべにゅう——新作ソフトが勢ぞろい

167 読者プレゼント





Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 9

8 緊急レポートⅠ セガ新作ハングオン

9 緊急レポートⅡ ついに登場!! ファミコン版 ドルアーガの塔

14 特集 おもしろプレイ大集合!

人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開——

16 ブラオニ・タイムトライアル〈ブラックオニキス〉

22 アイデアしだいで楽しさ10倍!〈バルーンファイト〉

26 ドンコの㊙あそび〈ドンキーコング〉

28 これが史上最強の必殺拳!〈カラテカ〉

30 歩け歩けの救出作戦〈チョップリフター〉

32 コンクリート・ロードランナー〈ロードランナー〉

34 不戦ソルバルウで発進せよ!〈ゼビウス〉

38 オセロ必笑法〈オセロ／森田和郎のオセロほか〉

41 ぼくのチューンナップマシン

——これがマニアのゲームゴコロだ!——

46 人気爆発!! YATATA WARS（ヤタタ・ウオーズ） by 御厨（みくりや）さと美 &MICMACプロ

49 ◆ヤタタ・ニュース

51 ◆ヤタタ戦時条約／今月の戦場

58 ◆ソラリス・ストーリー

64 ◆今月の判定／決算書

66 ◆ドクトルだみおのGAMEジョッキー

71 ファミコンストラクション・ロードランナー［7］

74 ファミリーベーシック講座 by KAZ

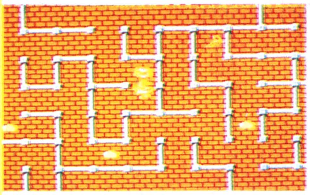
77 ファミコンゲーム

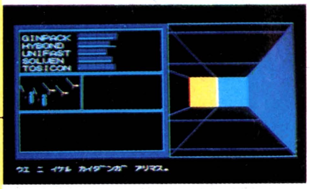
◆スーパーアラビアン◆ワープマン

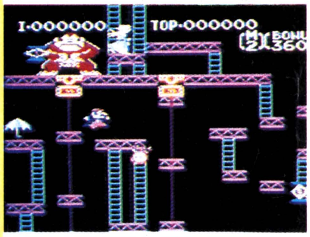
◆バトルシティ◆スターフォース

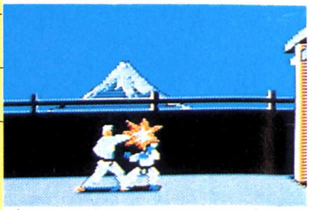
特別とじこみ付録 テレホビーゲーム総カタログ

Hip Hop TELEHOBBY GAME



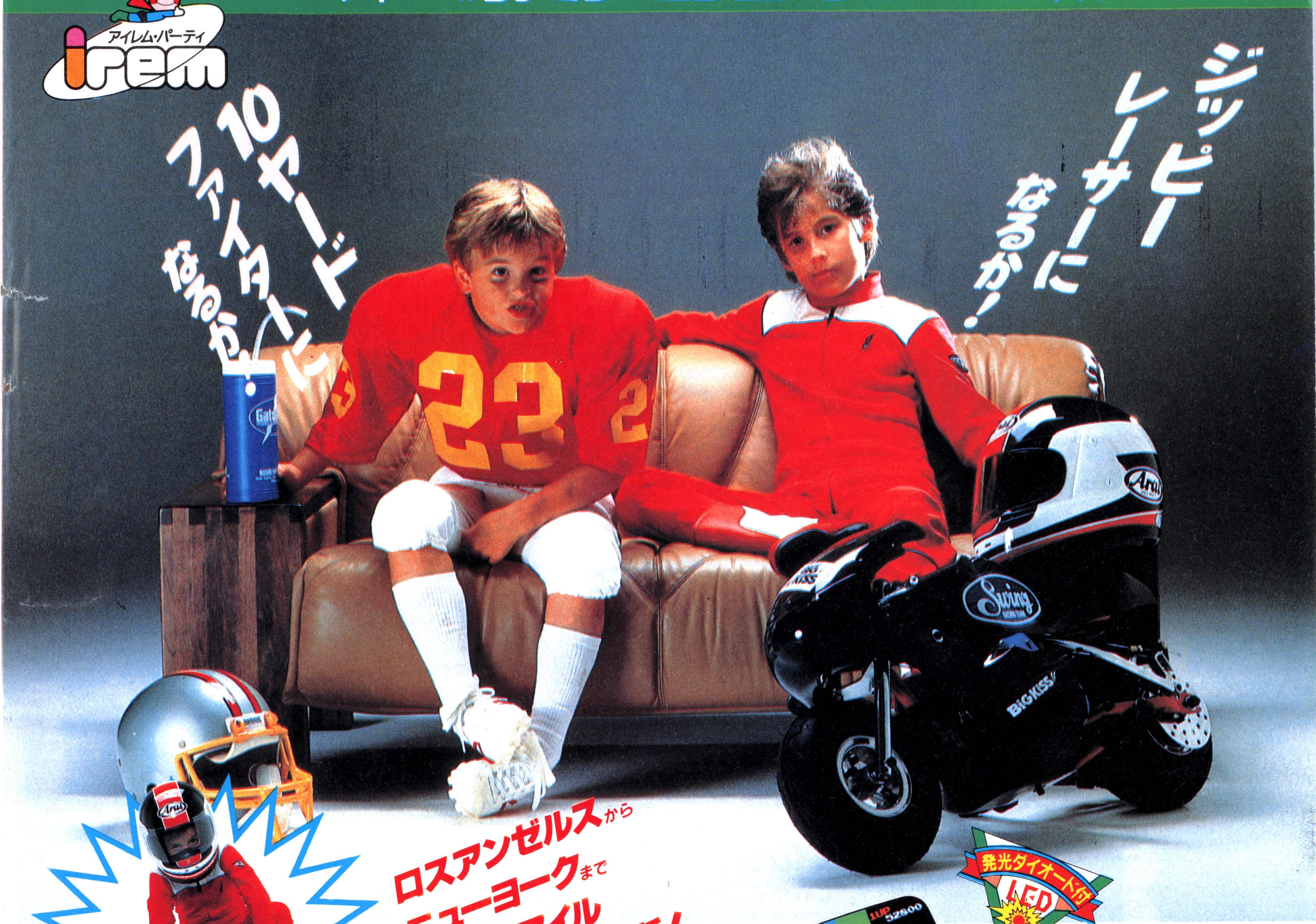




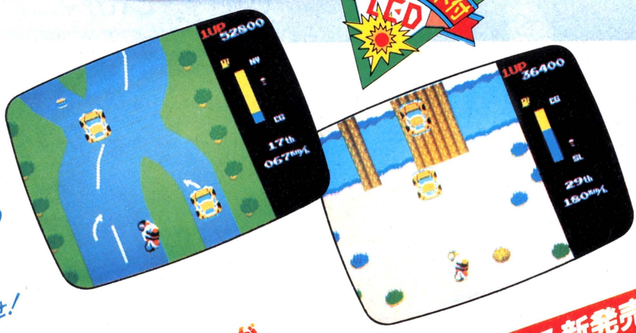


アイレムのファミリーコンピュータ™用ゲーム・カートリッジ

アイレム・パーティ irem



ロスアンゼルスから ニューヨークまで 3,700マイル アメリカ大陸横断！



新発売

ロスアンゼルスからスタート！
ラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴの
チェックポイントを何位で通過できるか！
5つのコースを君のテクニックでのりきれ！
車をふりきり、ゴールのニューヨークをめざせ！

IF-01 希望小売価格 4,500円

アメリカンフットボールがゲームになった！

10ヤード・ファイト 9月上旬発売予定！

IF-02

ジッピーレース新発売記念 100本プレゼント！

Q1 ・君はファミコンをもっていますか？（YES.NO.）

Q2 ・君はソフトを何本もっていますか？（○○本）

Q3 ・アイレムにどんなソフトを出してほしいですか？

3つの答えを書いて、住所・氏名（フリガナ）・年令・学年を明記のうえ、官製ハガキで
〒530 大阪市北区西天満1-7-4
協和中之島ビル
「アイレム・パーティ ジッピーレース」
Ⓑ 係までご応募ください。

■昭和60年8月31日しめ切り（当日消印有効）

■発送をもって抽選発表にかえさせていただきます。

アイレム販売株式会社
〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
☎06(311)8011 アイレム・パーティ係 Ⓒ IREM CORP.

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますので、ご了承ください。

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

Konami SOFTWARE

ゲームセンター用ソフト

1.9.8.5.宇宙ガ、マルゴト、ヤッテクル。

Are you ready?
またひとつ、伝説が生まれようとしている。

超次空ファイター　グラディウス

GRADIUS

GRADIUS™

©1985 Konami

眠れない夜のひとつやふたつ……

ファミリーコンピュータ用ソフト

ハイパーオリンピック™

100m走、走り幅跳び、110mハードル、ヤリ投げの陸上競技4種目を完全パックで、大熱狂、大興奮。

(コントローラー付) ¥6,500

ロードファイター™

このスピード感覚は、ただものではないと、あせってしまうカーレーシングなんだ。すごおーい

¥4,500

イー・アル・カンフー™

5人の敵に立ち向かう勇者はキミなんです。リアルな技でカッコよく、きめてほしいね。

¥4,500

けっきょく南極大冒険™

とっても、すずしい気分ですねエ。ペンギン君と南極をおもわず一周してしまったヨ。カワユイ。

¥4,500

ガンバレ！ゲームソフト

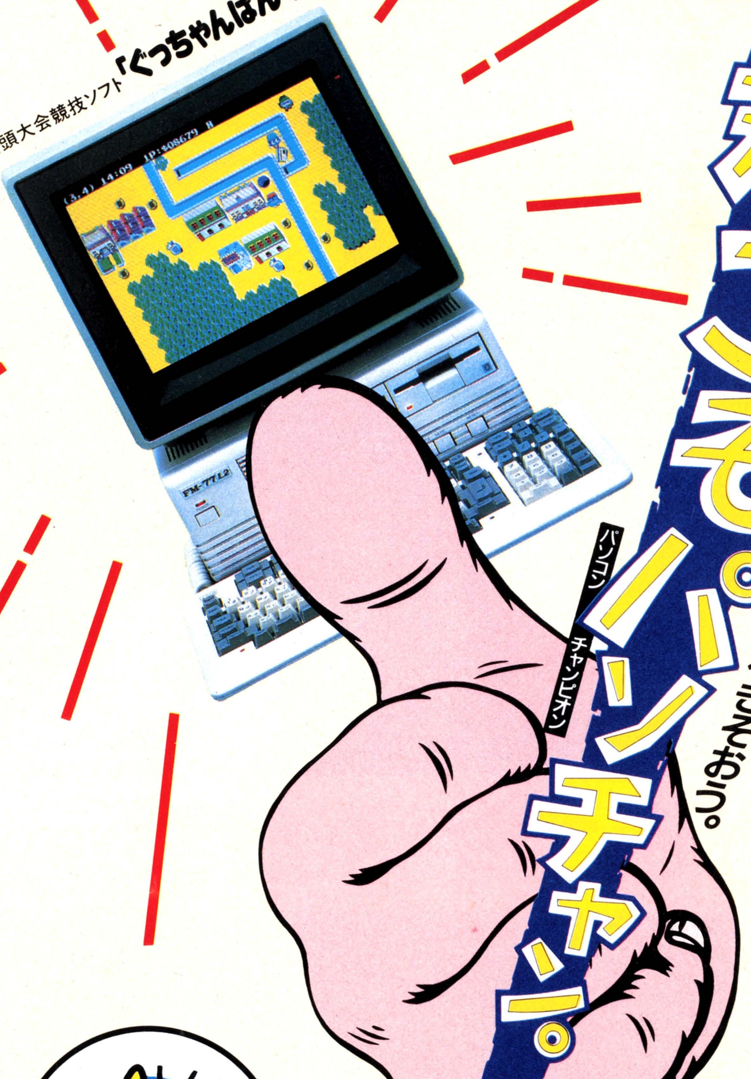
■おいでよ！こども博'85
(会場)多摩テック・コナミコーナー
(期間)7月25日～8月30日

Konami SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

Konami

CHICAGO (U.S.A)	LONDON (U.K.)	FRANKFURT (W.Germany)	TOKYO (Japan)	OSAKA (Japan)
TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368	TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069	TEL 069-5076168 FAX 069-5076160	TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211	TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360



君こそパソコンチャンピオン。

店頭大会「競技ソフト」にチャレンジ。
全国大会「パソコン五種競技」で、日本一をきそおう。

参加者大募集

●**大会内容**/全国11地区(北海道、東北、関東、東京A、東京B、北陸・甲信越、東海・中部、近畿、大阪、中国・四国、九州・沖縄)の約350店の会場で地区予選を行ない、各地区上位3名(全国33名)が全国大会に出場し、パソコン日本一を競います。

●**使用ソフト**/店頭大会…ゲームソフト「ぐっちゃんぱんく」(人気急上昇のアクションゲーム)。全国大会…五種目ソフト(ゲームソフト2、学習ソフト1、コンピュータグラフィックスソフト1、キーボードレッスンソフト1)

●**日時**/登録期間‥昭和60年8月3日(土)~11日(日)、店頭大会…昭和60年8月17日(土)~19日(月)、全国大会…昭和60年8月25日(日)

●**参加資格**/小・中学生(男女を問いません)

●**会場**/登録および店頭大会‥大会参加各店会場、全国大会…東京・池袋サンシャイン文化会館4F

●**主催**/パソコン競技大会実行委員会、実行委員長・渡辺 茂(東大名誉教授)

●**後援**/日本アマチュアデータ通信協会、テレビ東京

●**協力**/大学コンピュータサークル連盟

●**協賛**/富士通株式会社

●**応募方法**/競技大会参加店で登録してください。(登録および競技会参加は無料です)

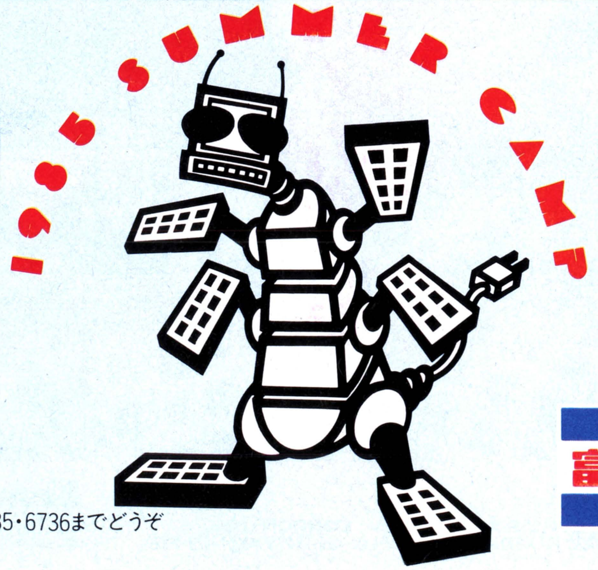
※ただし定員になりしだいしめ切らせていただきますのでご了承ください。なお、くわしくは競技会参加店におたずねください。※店頭大会成績優秀者および参加者全員には、すてきな賞品と参加賞をさしあげます。

第1回 全国パソコン競技大会

富士通パソコン

この夏、パソコンの腕に力こぶをつけよう。

サマーキャンプ



期間:8月31日まで好評開催中
場所:富士通プラザ丸の内及び全国6地区の富士通OAショウルーム、マイコンスカイラブ(札幌、仙台、名古屋、大阪、九州、広島)
入場料:無料
●くわしくは「富士通パソコンサマーキャンプ事務局」☎(03) 215-6735・6736までどうぞ

富士通

おっとFBだぜ！

ファミリー ベーシック

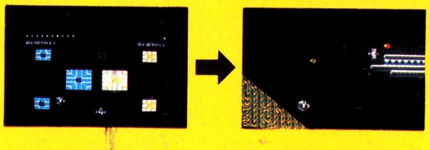
▲1,300円

★ちょっと注目してくんないかなー。
上にあるのが先頃発売された「Game Game 20」この本がなかなかのスグレ物で、オリジナルゲームが20本も載ってるんだ。それも、ただ載っているわけじゃない。20本すべてが改造できちゃうし、「プログラムを打ち込むなんて、メンドクサイ!!」なんて思ってる人用に、全部テープに録音してある「おもしろゾーン20」なんてものも発売されちゃってるゾ！

おもしろ
ゾーン
20
Now Printing

◀1、480円

★実際、改造するなんて、難しいと思っちゃうかもしれないけど、実は簡単なんだヨ。オリジナルゲームのBG画面だけを変えてみると、こんなにすてきなゲームになっちゃうんだぜ。



★プログラム作りを覚えたいのなら「ファミリーベーシックで遊ぼう！」きゃない。「あら不思議、いつのまにかベーシックを使いこなせるようになってしまった」なーんて感じで覚えられちゃう本なんだヨ。オリジナルゲーム付きだし最高本だぜ。

▶980円

★キーボードも触ったことの無い人には「ファミリーベーシック教室」めちゃくちゃ分かりやすい本になっていて最高！この本を買ってキミの部屋でホコリまみれの、ファミリーベーシックに光りを与えて下さい。これも、オリジナルゲームが付いていて絶対に、お買得なのですぞ！

▶980円

★カラオケ本とテープが一緒になったファミリーベーシック用カラオケの決定版!!ファミリーベーシックはプログラムを打ち込むだけが使い道じゃない!!家族や友だちと、カラオケ大会を開いちゃおうぜぇ！

ミュージックワールド ▶2,500円

ファミコン大好き人間大集合!!

「ファミコン・ファンクラブ」では、大々的に会員を募集してるんだ。入会すると左の写真の物がもらえるし、いろいろなイベントも企画しているから入会して損はない!!このページのすみにある応募券を貼り、入会金として500円、年会費2,000円計2,500円を定額郵便為替か現金書留で送ってね。**（上の本の入会申込書で送ると500円安くなるぞ）** その時に、「名前」「年齢」「住所」「電話」「どんな本を出して欲しいか」を必ず書いて送ってね。宛て先は……。

〒104 東京都中央区築地2-3-4 築地第一長岡ビル4F
㈱ マイクロデザイン　ファミコン・ファンクラブ事務局

お求めは、全国有名玩具店にて
〈直販のご案内〉…………購入のお申し込みは、総額1,800円以上の組み合わせで商品名を明記の上㈱マイクロハウス・サポート課宛、現金書留にてお送り下さい。

販売元 ㈱マイクロハウス サポート課
〒104 東京都中央区築地3-2-3 シルバールームズ1002号 ☎03(546)0891

編集・発行元 ㈱マイクロデザイン
〒104 東京都中央区築地2-3-4 築地第一長岡ビル4F ☎03(543)1601㈹

※ファミリーコンピュータ™・ファミリーベーシック™は、任天堂の商標です。

FC 応募券 BEEP 9月号

セガ

緊急レポート第1弾!!

HANG-ON

ハング・オン

ゲームセンターで キミはプロのライダー気分！

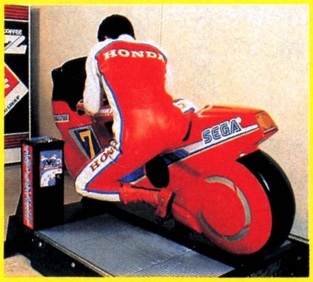
これはもうゲームというよりモータースポーツそのもの。スリリングな走行コースをブッ飛ばす爽快さは、ジョイスティックのゲームじゃ、ちょっと味わえないぞ。

近ごろゲームセンターには、かなりのモーターバイクマニアが集まっているらしい。というのもそのハズ。ものすごいバイクのゲームが現れたからなんだ。「ハング・オン」という名前のこのゲーム、今までのゲームとは、ひと味もふた味も違うんだ。プレイヤーはバイクにまたがり、アクセル、ブレーキを操作するだけでなく、コースの曲がりに応じてすばやくお尻を滑らせ、体重移動してバイクを左右に傾けなければならない。いってみればプレイヤー自身がそのままジョイスティックになったようなもの。だから今までのゲームのように小手先の技だけじゃ、この「ハング・オン」とても乗りこなすわけにはいかない。

さらに本物のレースでのハイテクニック（ハング・オン走行、スローイン・ファーストアウト、アウト・イン・アウト等）が使えるっていうところも見逃せない。走行するコースには、5つのステージがあるけれど、ゲームとは思えないほどリアルで美しい。そして、ステレオのBGM＋排気音も、モーターファンにはたまらない。

まさに実際のオートバイレースそのもの。とはいっても、ゲームだからバイクの免許のない人だって乗れちゃうし、間違って転倒して、自分の乗ったバイクが目の前で木端微塵、てなことになったとしても、ケガすることはないから安心したまえ。

▲画面に映っているのがプレイヤーの車体だ。高速度のために背景は流れている。

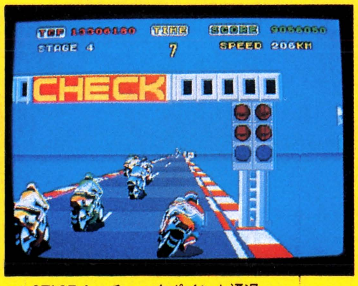


▲ゲームが進んでいくと、このようにお尻をひんぱんにズラすシーンが増えてくるんだ。

▲スタート直前の緊張の一瞬だ。準備はOKかな？

▲ゴールの先には何があるんだろう？

▲サーキットには難所も多い。一瞬のミスでアウトだ。



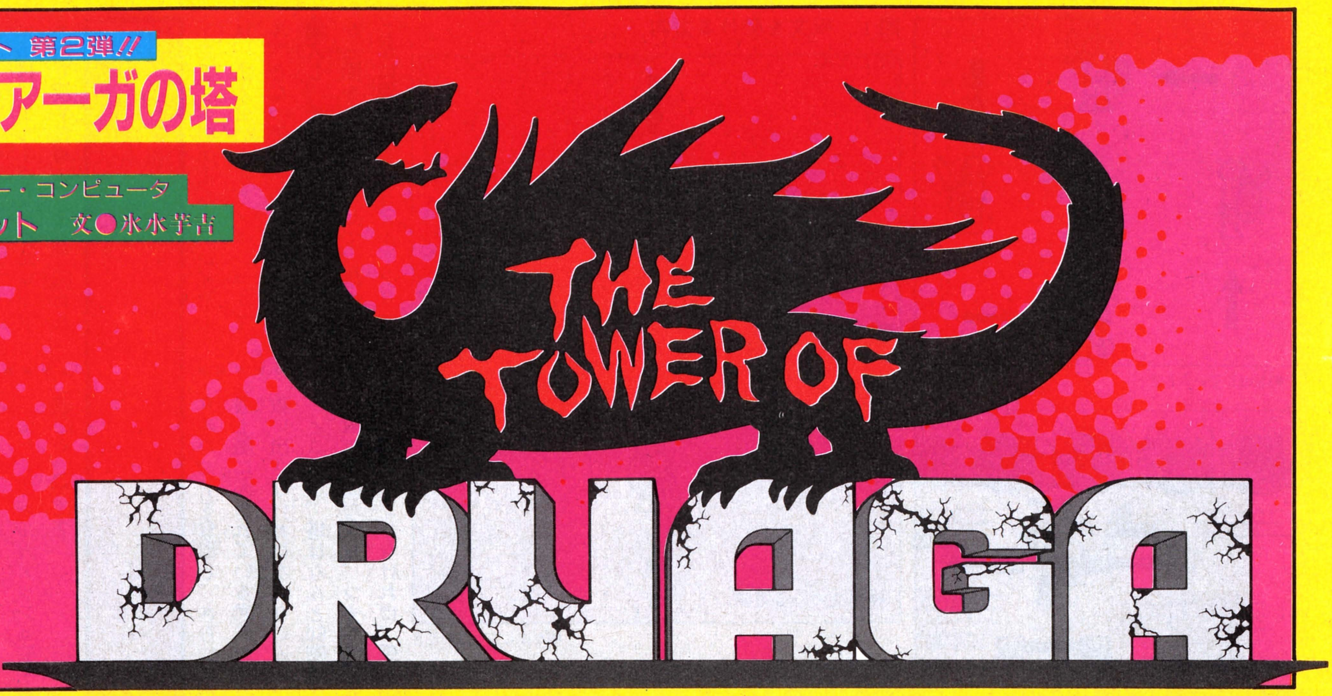
▲STAGE 4．チェックポイント通過。

▲STAGE 1．アルプスを背景にレースが始まった。

緊急レポート 第2弾!!

ドルアーガの塔

ファミリー・コンピュータ
ナムコット　文●氷水芋吉



この夏はこれでキマリ！

悪魔のゲームがついに登場

まったく暑い今日このごろ、学生は夏休みまっ盛り。読者諸君はどんな生活を送っているのかな？

だいたい健全な（？）夏休みのすごし方というのはこうだ。

まず、朝6時に起床して、6時半からのラジオ体操に出席し、ハンコをもらう。そして、午前中は暑くならないうちにその日の宿題のノルマを実行（もちろん天気の記録もしっかりつける）。午後は学校のプールで水泳をしたり、家の手伝いをしたり……。

ところが、実際にはそんな計画もなんのその、たいていは昼過ぎに起き、宿題なんかやってらんない、なんて言って（これが後で苦しむもとになるんだけれど）すぐ遊びに行き、友達といっしょにゲームセンターに行ったり、自転車の遠乗りをしたり、そしてファミコンのゲームなんかで時のたつのも忘れ、家に帰ってくるのは夜遅く。母親にしかられるたびに、「明日は計画表どおりにやろう」なんて思うけれど、結局、夏休みが終わるまでこんな調子。夏休み最後の日は、宿題をかたづけるために徹夜して、「あの日の天気はどうだったかなぁ？」なんていって、古い新聞を探したり……。

こんなことにならないように、勉強する時間と遊ぶ時間は、はっきり区切って、おもいっきり遊ぶことにしよう（今回はたいへん教育的だなぁ）。

といったわけで、今回は、もしかしたらキミの健全な夏休みをまたまた狂わせてしまうかもしれない悪魔の（？）ゲームを紹介しよう。

恋人カイを救い出せ！

その悪魔のゲームとは、あの「ドルアーガの塔」（ナムコ・8月上旬発売。4900円）だ。このゲームは、ビデオゲーム機として去年の今ごろ出たばかりだから、たぶん知らないという人もいないだろう。だけど、不幸にも、学校の規則でゲームセンターへ行けない人や、住んでいる地域にナムコ直営のゲームセンターがないため、ドルアーガをやったことがない、などという人がいるかもしれないから、まずゲームについての説明から始めることにしよう。

プロローグ

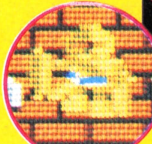
今とは別の時間、別の世界での物語。

王国では、空の神が天上に置いたブルークリスタルロッドのおかげで、人々は平穏無事にくらしていた。

ところが、よみがえった邪悪の権化ドルアーガが、天上のブルークリスタルロッドを奪い、そして

←我らがナイト、ギルの勇姿。カイを救い出せ！

IN ANOTHER TIME
IN ANOTHER WORLD...
THE BLUE CRYSTAL ROD
KEPT THE KINGDOM IN PEACE
BUT THE EVIL DEMON DRUAGA
HID THE ROD
AND THE MAIDEN KI
IN A TOWER
THE PRINCE GILGAMESH
WORE GOLDEN ARMOR
AND ATTACKED MONSTERS
TO SAVE KI IN
THE TOWER OF DRUAGA



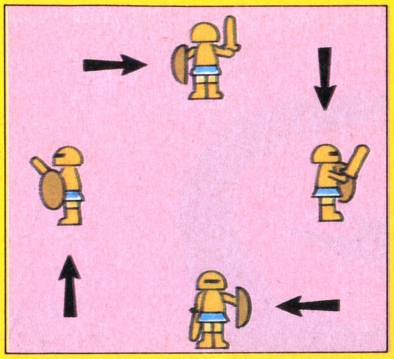
↑これが「ドルアーガの塔」伝説だ（日本語訳は本文に掲載）。

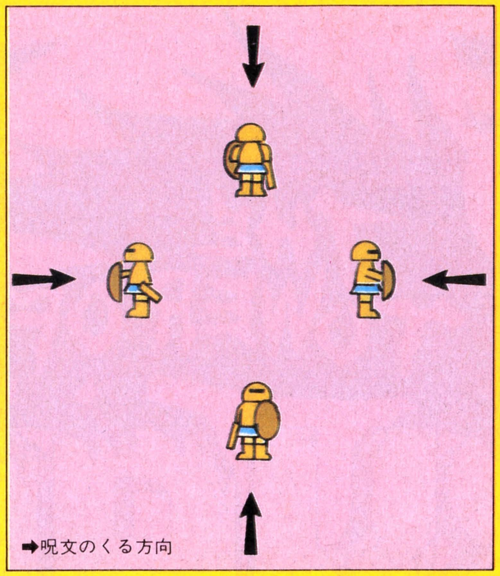
汚れなき少女カイをさらって、塔のなかに閉じこめてしまった。
そこで、カイの恋人のギルガメッシュ王子は、金色のよろいを身につけ、ブルークリスタルロッドを取り戻すために、そして囚われの身になっている愛しのカイを救い出すために、ドルアーガの塔に入り、モンスターたちに戦いを挑んだのだったが……。
はたしてギルガメッシュ王子の運命やいかに?

剣と盾の使い方を覚えろ

さて、このゲームでプレイヤーは、主人公のギルガメッシュ（ギル）となって、ドルアーガの塔に潜入し、モンスターたちを倒しながら面をクリア。そして、塔のどこかに隠されているブルークリスタルロッドを奪取し、さらに塔の最上階に囚われている恋人カイを救い出さなければならないんだ。
ところが、塔はなんと60階建て。1階が1面だから、つまり60面をすべてクリアしなければ、愛しのカイには会えない(ああ、非運!)のだから、かんたんにはいかない。地道に60面クリアをめざそう。
各面は迷路のようになっていて(写真参照)、次の面（つまり上の階）に進むためには、迷路のなかに落ちている鍵を拾い、出口の扉まで行かなければならないんだ。
そのために必要な、主人公ギルの操作の方法を説明しよう。
ギルの動作は、基本的に2つしかない。それは、剣を出しているか、出していないかだ。ボタンを押している間は剣が出て、ボタンを離すと剣をおさめるんだ。また、ギルは盾も持っていて、これにより、敵モンスターが出す「スペル(呪文)」を、はね返せる。
ところで、ここで少し気をつけておきたいことがある。それは、剣を出しているときと、剣をおさめているときとでは、盾の向きが違う、ということだ。これは、図1を見てもらえばわかるだろう。つまり、剣を出していないときは、盾が正面を向いているから、正面からの呪文をはね返せるわけだ。だけど、剣を出しているときは、ギルは右ききだから盾を左に向けている。つまり、左側からの呪文をはね返せるということなんだ。
これを利用すると、剣を出したまま呪文が受けられる、という利点があるんだ。
というのは、剣の抜き差しというのは、案外、時間がかかるんだ。その間、ギルはまったくの無防備状態になってしまうから、剣の抜き差しは、必要最小限に抑えるべきだからだ（もっとも、後半の面で、抜き差しに時間がかからないで宝が手に入るんだけれど）。
とにかく、これは便利なテクニックだから、呪文が向かって来たら、瞬間的にその方向に盾を向けられるように練習しよう。

図1　呪文を受ける方向


↑剣を出しているとき



↑剣を出していないとき

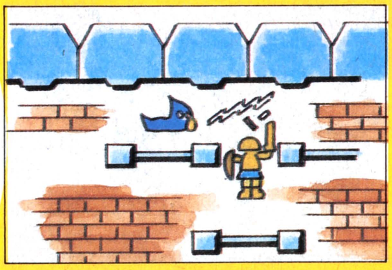
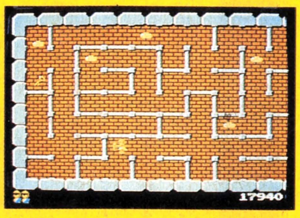
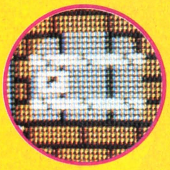


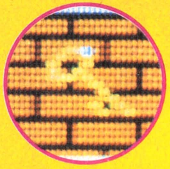
図2　ゴーストの倒し方


→さあ、これからゲームが始まる。気を引きしめていこう!

↑おっと、グリーンスライムを3匹倒したら宝箱らしき物が出てきたけれど……。

↓ツルハシも取ったことだし、今日は帰って寝るとするかぁ!?


↓上の階に通じる扉。鍵を持っていれば、ほとんどの場合上に行ける。


←迷路のどこかに落ちている鍵。扉を開けるためには、これが必要。

刺客・モンスターを倒せ

塔のなかには、ギルの邪魔をするためにドルアーガが放った刺客、多種多様のモンスターたちがいる。お次は、そいつらの特徴を説明しよう。
敵モンスターには、大きく分けて、マジシャン(魔法使い)、スライム、ナイト、その他がいるが、それぞれについて、細かく分類すると、

1　マジシャン
マジシャンは、すべて突然出現(テレポート?)して、スペルを発するんだ。そのうえ、各マジシャンの発するスペルの種類がそれぞれ違うのであつかいに困ってしまう。

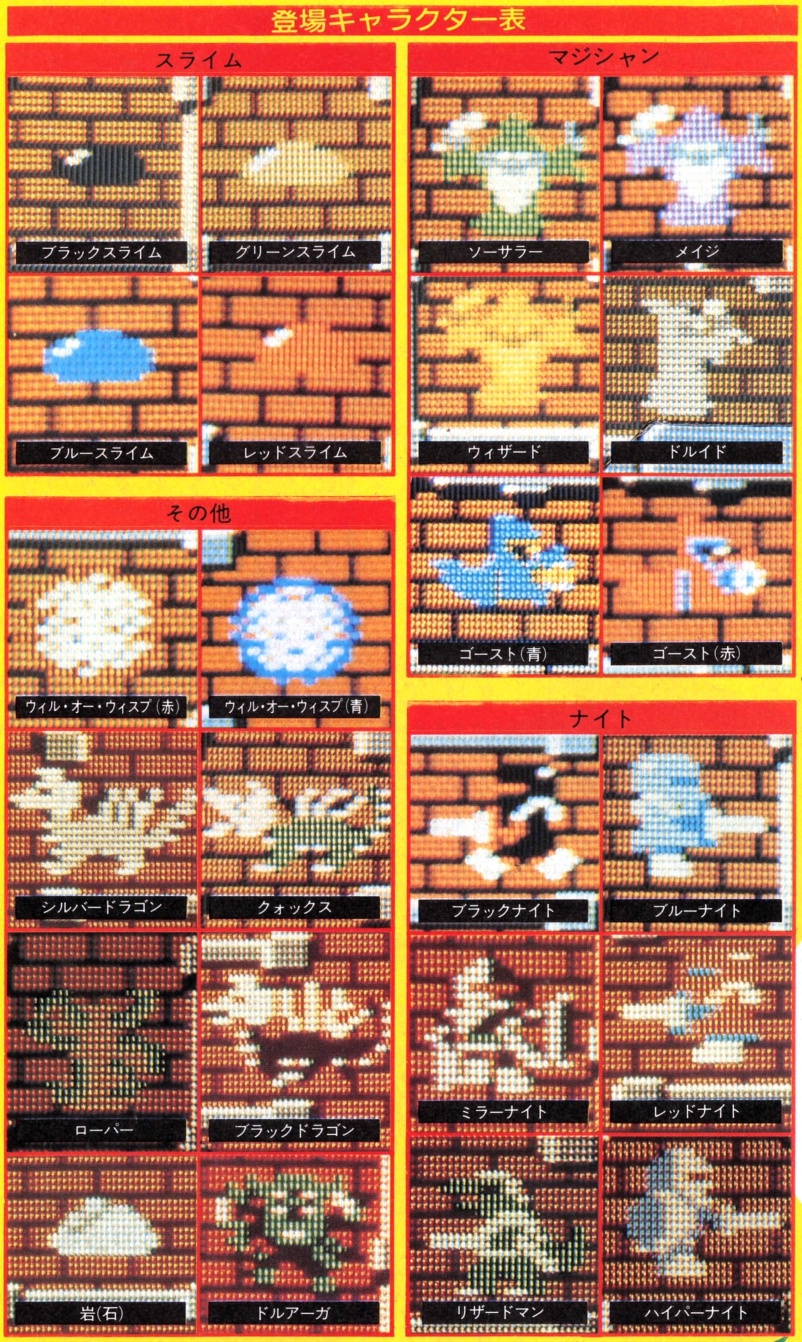
a　メイジ
ギルを倒すスペルを使う。

b　ソーサラー
火をおこすスペルを使う。

c　ドルイド
壁を壊すスペルを使う。壁をどんどん壊してもらうと、移動しやすくなる。

d　ウィザード
壁を通り抜けるスペルを使う。

2　ゴースト
倒されたマジシャンの亡霊。普通は見えないが、マジックアイテムの「ろうそく」を持っていると見えるようになる。スペルを発する(うまい倒し方は、図2を参照)。



なお、マジシャンは、ゴーストを除いては、ギルが止まっているときには出現しない。

3 スライム

a グリーンスライム
いちばん弱い。タダのスライム。

b ブラックスライム
グリーンスライムよりもすばやく動く。

c レッドスライム
敵を倒すスペルを使う。

d ブルースライム
壁を壊すスペルを使う。

e ダークグリーンスライム
壁を通り抜けるスペルを使う。

f ダークイエロースライム
すべてのスペルを使う。

これらは、止まっているときのほうが倒しやすい。

4 ナイト

ナイトを倒すには、剣を出したまま何度かすれちがうことが必要だけれど、強いナイトが相手だと、相手を倒す前に自分がやられてしまうことがあるからコワイ。後ろから狙うのが賢いやり方だ。

ナイトには、

a ブルーナイト

b ブラックナイト

c レッドナイト
最強のナイト。

d ミラーナイト
ギルとまったく同じ能力を持つナイト。倒すには後ろから狙うのがよい。

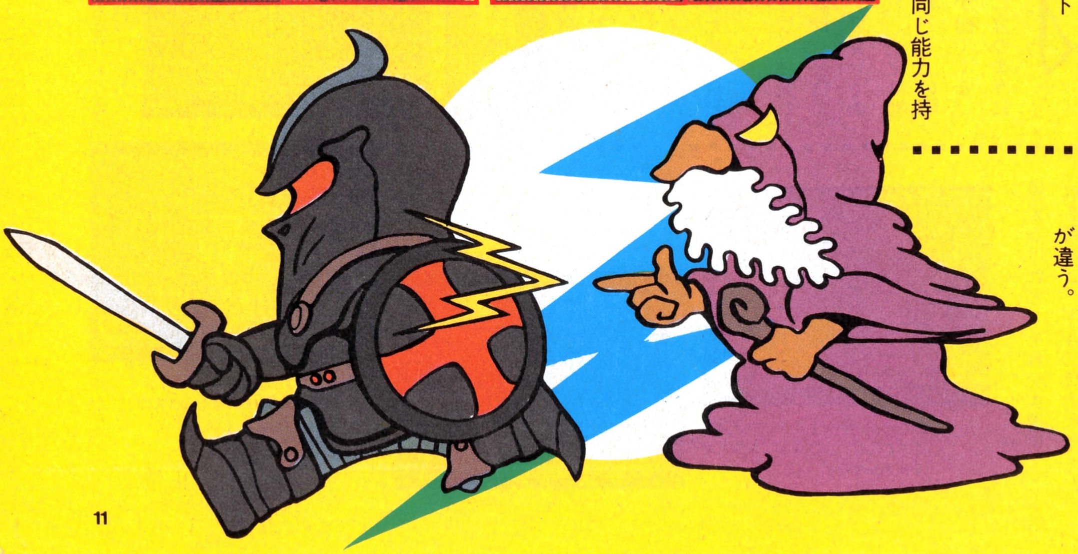
e リザードマン
ナイトのように、剣を使う。トカゲ男。

f ハイパーナイト

などがいる。

5 その他

a ウィル・オー・ウィスプ
画面右下のタイマーが0になり、赤数字50で赤、30で青が出現する。それぞれ動く法則が違う。



b ドラゴン
クォックス、シルバードラゴン、ブラックドラゴンの3種類がいる。火を吹くので注意。薬をとると、一撃で倒せる場合もある。

c ローパー
神話に出てくる「メデュウサ」のようなやつ。

d ドルアーガ
59階で出てくる。さまざまな魔法を使うが、こいつを倒さなければゲームは終わらない。がんばってほしい。

宝を探し出すおもしろさ

さて、今まで説明してきたこと（面構成、モンスター等）も、ゲーム内容としてはそれぞれに重要なことなんだけれど、じつは、ドルアーガの塔の本質は別のところにある。

それは「宝探し」だ。

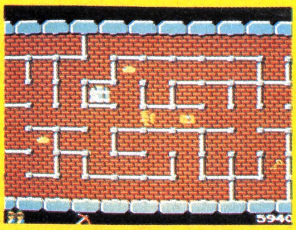
ドルアーガの塔では、1つの階に1つずつ、トレジャーボックス（宝箱）が隠されているんだけれど、これを出現させるためには、各階で「あること」をしなければならない。そのあることとはなにか？ それを探しだすのが、プレイヤーであるキミたちの使命だ。

そう、このゲームはアドベンチャーゲームでもあったんだ。

といっても、何が何だかわからない人もいるだろうから、例として、1階から7階までの宝の出し方を教えよう。

1階　緑のスライムを3匹倒す。
2階　黒のスライムを2匹倒す。
3階　ブルーナイトのどちらかを倒す。
4階　鍵を取らずに扉の前を通る。
5階　メイジの呪文を歩きながら盾で3回受ける。
6階　画面のいちばん上に行き、下に下がる。
7階　ツルハシ（1階で出る宝物）で壁を壊す。

という具合だ。なんとなくカンジがつかめただろうか？ つまり、60階までの各面で、ある決まったことをすれば、宝箱が出現するんだ。そして、宝箱が出現したら、その上を通れば宝物を取ったことになる。


宝箱と対峙するワタシ……。この中には何が入っているんだろう?

ブルーナイトとの、1対1の決闘。絶対に負けてなるものか!

扉の前まで来たはいいけれど、困ったことにカギを忘れちゃった。

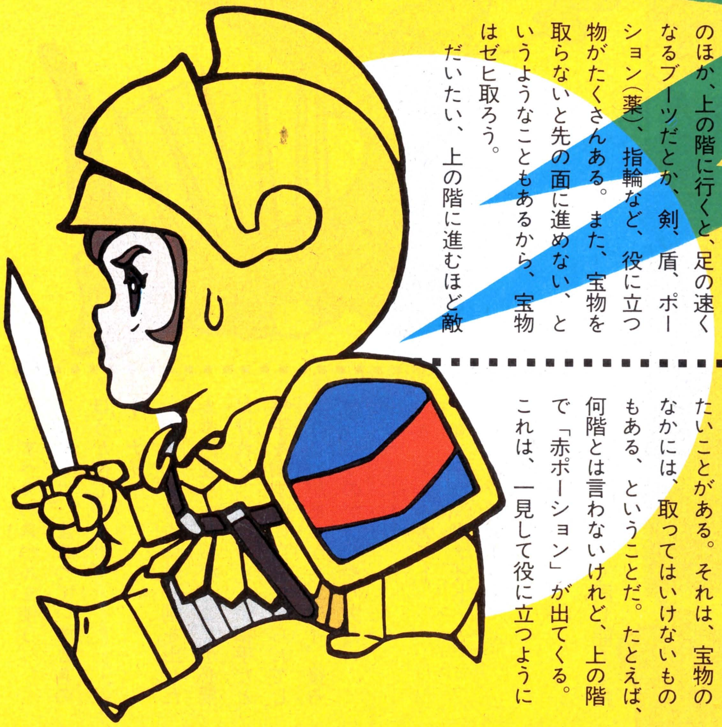
マジックアイテムを取れ

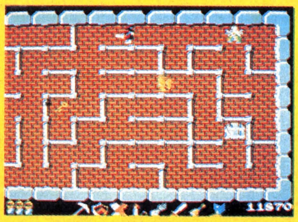
ところで、宝箱の中には何が入っているのかというと、これがまた、ナムコお得意のマジックアイテムなんだ。具体的に説明すると、1階の宝物は「ツルハシ」だけど、これを使うと、迷路を構成している壁を壊すことができるんだ。そのほか、上の階に行くと、足の速くなるブーツだとか、剣、盾、ポーション（薬）、指輪など、役に立つ物がたくさんある。また、宝物を取らないと先の面に進めない、というようなこともあるから、宝物はゼヒ取ろう。

だいたい、上の階に進むほど敵が強くなるけれど、最初の装備のままだと上の階のモンスターたちには全然歯が立たない。だから、必ずトレジャーボックス（宝箱）を探し出し、装備をかためなければいけない。

ところが、ここで1つ、注意したいことがある。それは、宝物のなかには、取ってはいけないものもある、ということだ。たとえば、何階とは言わないけれど、上の階で「赤ポーション」が出てくる。これは、一見して役に立つように思えるけれど、それが大違い。これを取ると、ギルの体力が落ちたり、弱くなってしまったりするものもある（「ドラゴンバスター」にも似たようなものがあったなあ）。だから、そのような物（一種のワナと言えるだろう）には、引っかからないようにしたい。

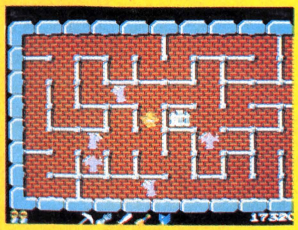
だけど、1つ問題がある。それは、困ったことに、宝物は、取るまではそれが何であるかわからない、ということだ。つまり、変な物を取ってしまった後に「取らなきゃよかった」なんて言ってもあ



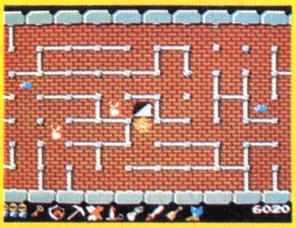

たき火だたき火だオチバタキ。どれどれ、芋は焼けたのかな?

あと何段の階段を上れば、愛しのカイに会えるのだろうか……。

鍵も近いし、扉も近い。あとは宝物がスグ見つかればいいけれど。


なんだなんだ? いったい、このメイジの大群はなんなんだ!?

青と黒、2人のナイトがせまってきた。2人相手はキツイなぁ。


ヤバイ! ナイトとクォックスにはさまれた。こうなったら開き直るっきゃない!?

との祭り。前もって見分ける方法はないんだ。そこで、ある階で出現する宝物は決まっているから、何面でどんな宝物が出るのか、ということは、宝の出し方とともに、しっかりメモしておこう。

15面までのマジックアイテム

※ポーションにはいろいろな効用がある。

多面的な魅力がイッパイ

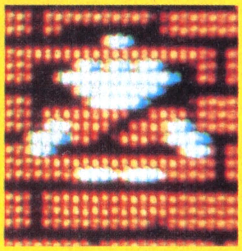
このように、ドルアーガの最大の楽しみというのは、この宝探しなんだけれど、宝を得るごとに、主人公であるプレイヤーキャラクターが強くなっていく、あるいは成長するというのは、まさしくロールプレイングゲームじゃないのかな？（と、安易に決めてしまう）

つまり、ドルアーガの塔は、アドベンチャーゲームとロールプレイングゲーム、そしてもちろんアクションゲームの、すべての要素を兼ね備えているゲームなんだ。

ところで、このゲームには、「コンティニュー・モード」と呼ばれるモードがある。これはどういうものかというと、たとえば、59階までいったところでやられてしまったときなど、また最初からやるのは、はっきりいって疲れるものだ（考えただけで疲れるよ）。

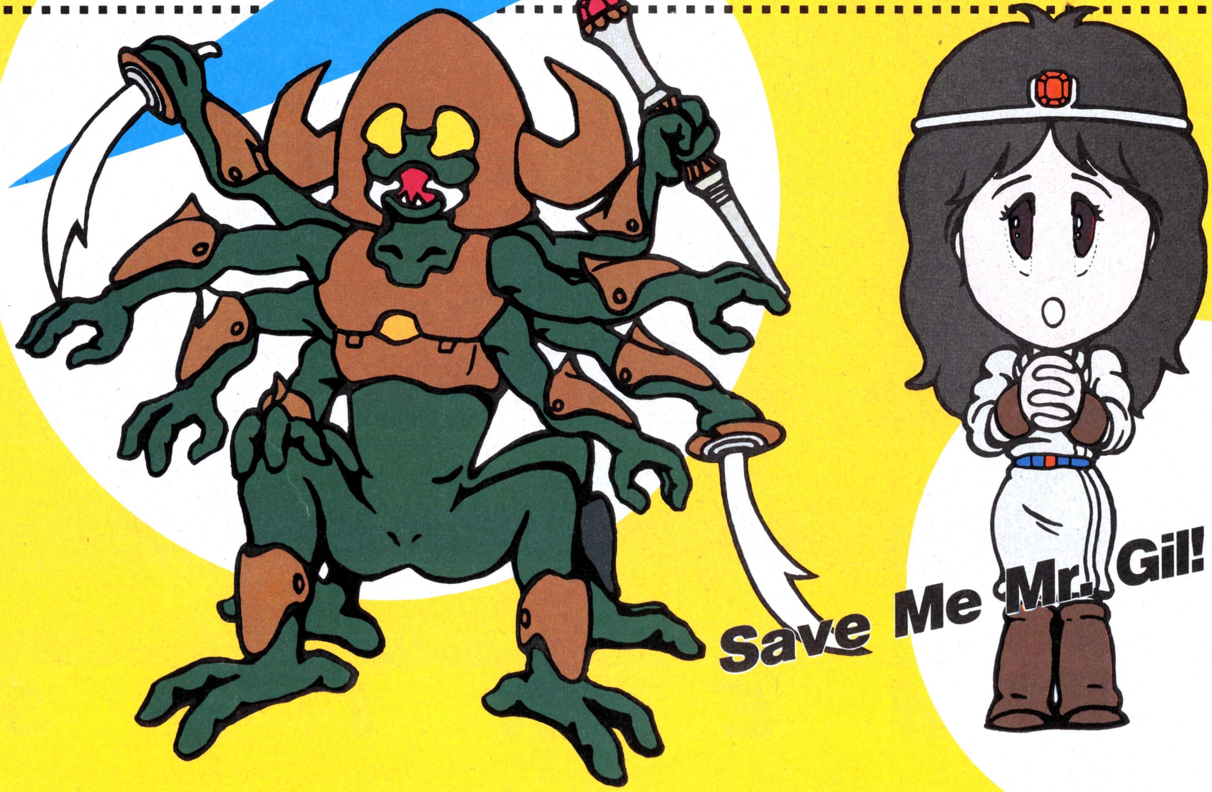
そんなとき、このモードでプレイすると、59階までの好きな面から始めることができるんだ。（操作方法はセレクトボタンをコンティニューに合わせ、A・Bボタンを押せばその階を選択できる）。これは案外便利な機能だから、ゼヒとも利用しよう。

ついにファミコンにも「ドルアーガの塔」が出て、ますますファミコンゲームもおもしろくなってきたけど、くれぐれも言っておく。いくらファミコンのゲームがおもしろいからって、夏休みの宿題をさぼってまで熱中するようなことはないようにしよう。少なくとも、夏休み最後の日にもドルアーガができるくらいの余裕はほしいね（うーむ、やっぱり今回は、教育的配慮に満ちているなぁ）。



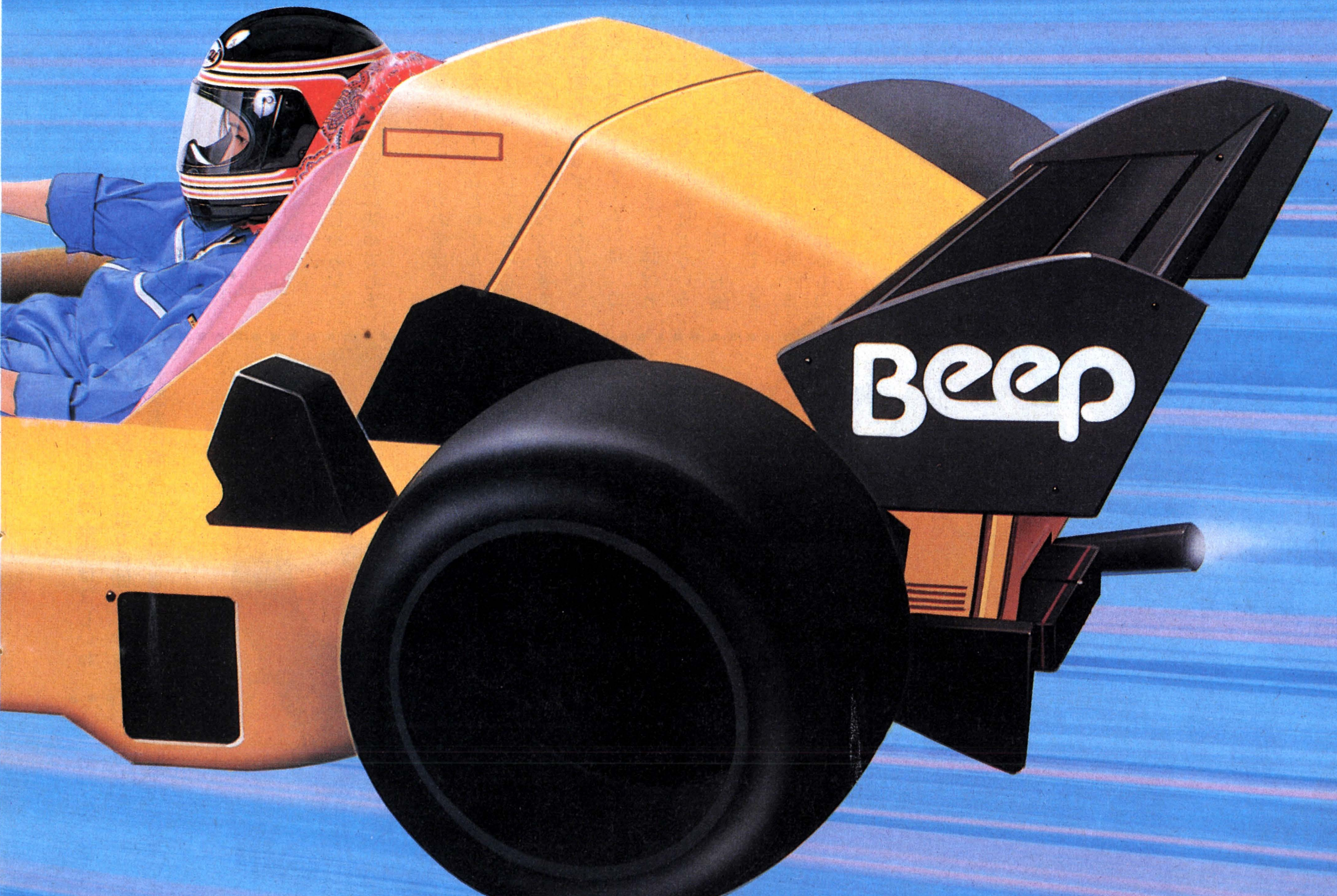
このキャラが下のイラストのカイと同一人物だなんて信じられない！

あっ、そうそう、言い忘れていたけれど、「暑中お見舞い申し上げます」



大集合！ マンネリ・プレイよ さようなら！

バルーンファイト
カラテカ
ドンキーコング
オセロ
ゼビウス
ぼくのチューンナップマシン



ILLUST／U.TAKAKI CAMERA／A.HAMASAKI.K.SUGIYAMA

マニアが公開 おもしろプレイ

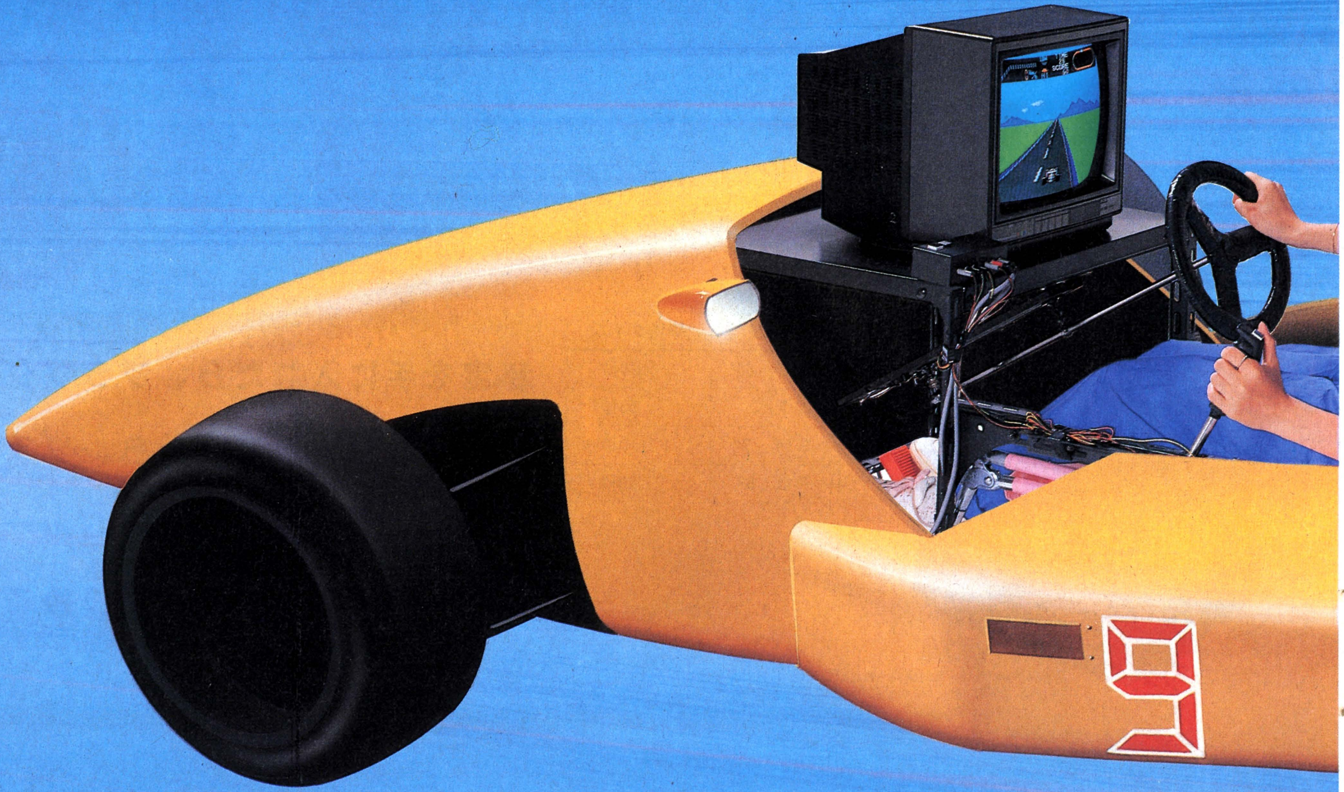
いつも決められたルールでプレイしたり、ハイスコアを競っているなんて、ウンザリさ！　たまには自分なりに工夫して、ゲームワールドを広げたい。おもしろプレイには㊣マークをあげちゃおう！

面 おもしろプレイ大集合！

ブラックオニキス

ロードランナー

チョップリフター



JOIN US

ブラックオニキス タイムトライアル

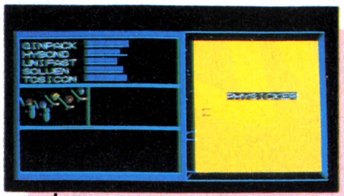
ブラックオニキス■BPS■PC-88、X1、FM-7、PC-98

文／早川 浩

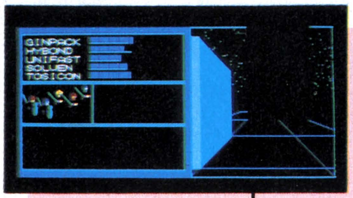
面 おもしろプレイ大集合!

コース1・町内1周コース

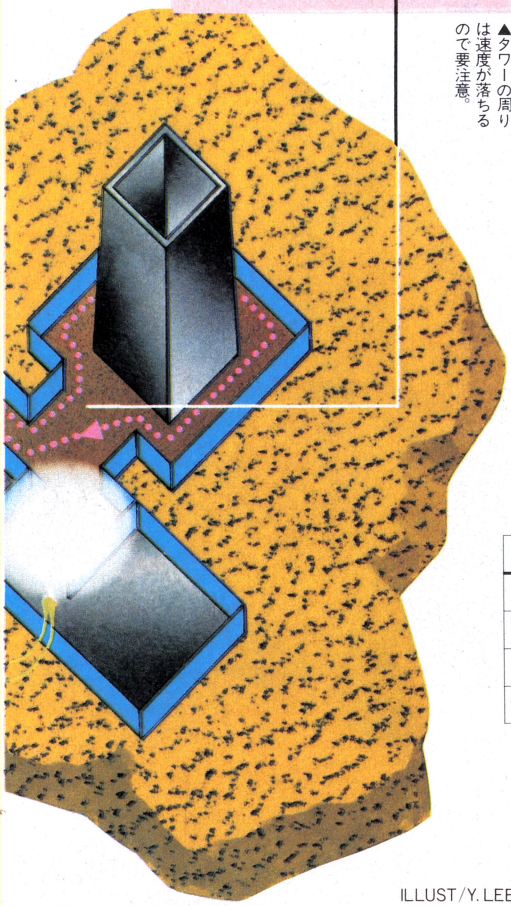
　コース1の説明に入ろう。手もとにあるゲームマニュアルにも載っているので、ほとんど問題はないと思うが、一応解説しておこう。
　このコースは起伏がなく、意外に直線も多いのでスピードが出せると思うが、細かくカーブをしなければならない所があるので、スピンやスリップに気をつけよう。
　コースは全体として、街の主要部のほとんどを回っているが、重要な場所を数ヵ所回っていないので、チェックしておこう。
　どのコースにも言えることだが、ロスタイムの原因は、敵だろうと味方だろうと人と出会うこと。とくにブラックタワーの周りで、よぶんな動きをすると出会うことが多いので、タワーの周りは注意することが必要だ。
　墓地、店、病院などの建物の中に入るコースをとっていないが、まだゲームを始めたばかりの人は、中に入ってみると、なにかおもしろい発見があるだろう。



◀病院の入り口。便利なお店がいろいろあってウレシイ。



▲タワーの周りは速度が落ちるので要注意。



ILLUST/Y. LEE

機　種	平均タイム
PC－88	2分20秒
X1	55秒
FM－7	1分10秒
PC－98	40秒

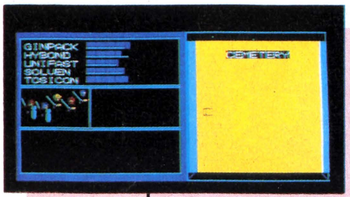
秘宝を手に入れたら、ブラックオニキスは終わり、と考えたら、ソフトがかわいそう！　新しいゲームルールで、ウツロの街をひたすら走りぬこう！

なぜブラオニなの?

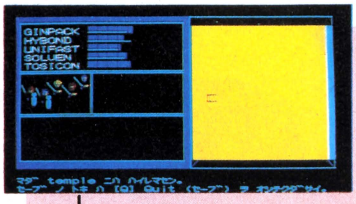
　ブラックオニキスを知っているキミなら、このページを開いて驚いたことだろう。次のページを開ければ、さらに驚くはずだ。その次のページを開けると「えーっ！」と叫ぶにちがいない。でも、これらのマップは、ブラックオニキスの答えじゃない。じつは、タイムトライアル・レースのコースマップなのだ。
　ボクはときどきRPGでタイムトライアル・レースをやって遊ぶんだ。どうだ、いいアイデアだろ。だってRPGの場合、1度終わってしまうと、2度と遊ぼうという気には、あまりならない。それを別のおもしろい遊び方で、ふたたび楽しもうっていうんだから。
　今回は、ブラックオニキスをとりあげてみた。なぜブラオニを選んだか、というと、ブラオニが人気ゲームであり、しかも発売後しばらく経ち、続編も出ているからなんだ。
　すでにゲームを終えてしまった人が、まったく別のルールでブラオニを楽しもう、という企画だけど、まだゲームを終えてない人もマップを見てヒントにし、さらにゲームにはげんでほしい。

ルールの説明

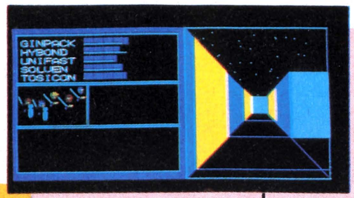
　では、タイムトライアル・レースのルール説明を競技会長の森村あおい氏に説明してもらおう。



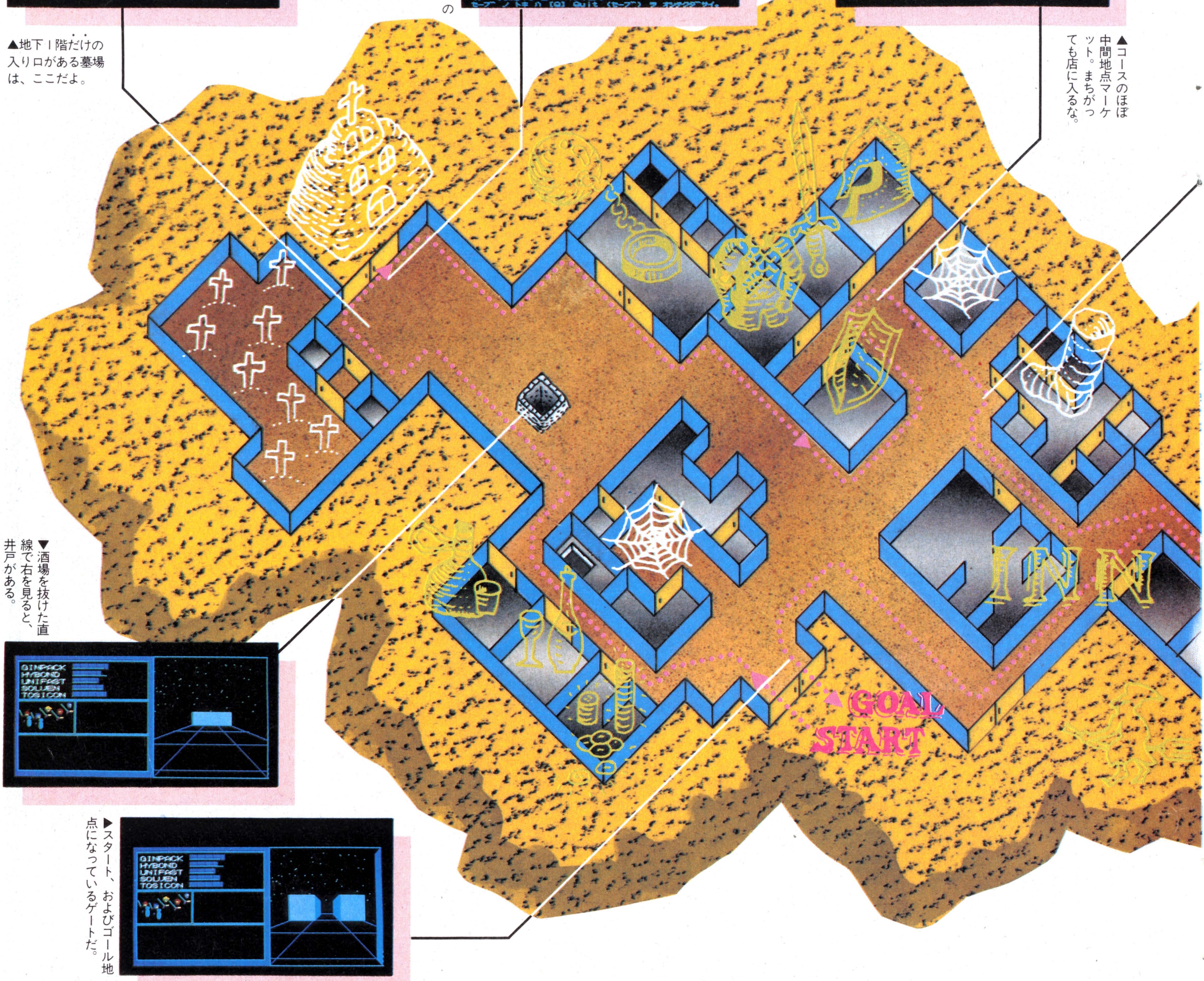
▲地下1階だけの入り口がある墓場は、ここだよ。



▶ファイヤークリスタルへのセーブ場所、テンプル。



▲コースのほぼ中間地点マーケット。まちがっても店に入るな。



▼酒場を抜けた直線で右を見ると、井戸がある。

▶スタート、およびゴール地点になっているゲートだ。

「使用マシンはPC－98、PC－88、FM－7、X1の4機種で、各コースには、標準タイムが付いています。参加メンバーの人数、レベルは自由ですが、全員がレベル8以上の5人組でないと標準タイムを出すのは苦しいでしょう。

各コースのスタートからゴールまでを、何分で走破できるかが目標ですので、街の中では店に入る必要はありませんし、地下では、金や経験値を稼ぐ必要もありません。なるべく、そういう妨害を避けて移動したほうがいいでしょう。

頭よりも指先が勝負のゲームです。コースをよく覚えてチャレンジしてください」

レースでの注意点

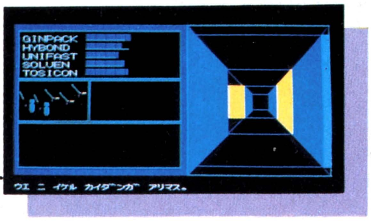
次に保安役員の秋本氏によるレース中の注意点だ。

「このレースはたいへん危険ですから、絶対に1人では参加しないでください。また、タイムをアップするためには、次のような方法があります。

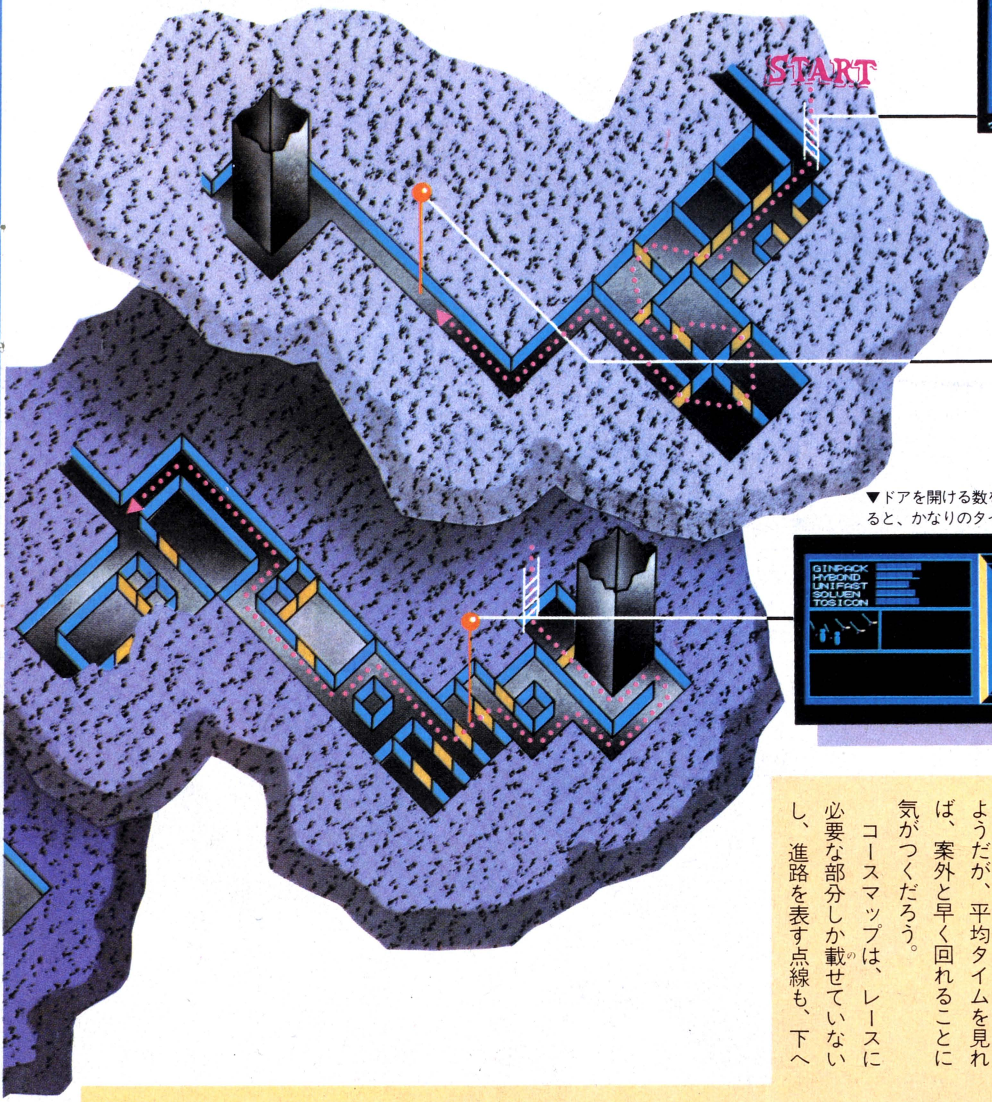
①何に出会っても攻撃をしかける。
②TIMEを0にしておく。

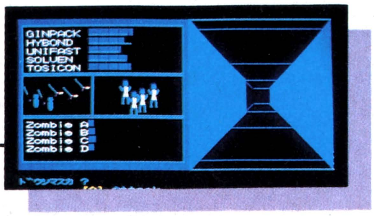
の2点です。なお、ファイヤークリスタル帰りの戦士の方も、ウツロの街をひさびさに走ってみたければ、どうぞ。参加は自由です。

RPG本来の楽しみ方とはちがい、レースゲームをやるのなら、なにもこのゲームに限る必要はありません。ファンタジアン、ファイヤークリスタルなどにも応用ができるはずです。自分でオリジナルコースを作るのもいいでしょう」



▲第2コースのスタート地点、1階の階段の場所はここ。





▲1階のモンスターがよく出現する「魔のストレート」

▼ドアを開ける数をまちがえると、かなりのタイムロス。

機　種	平均タイム
PC－88	11分20秒
X1	5分10秒
FM－7	6分40秒
PC－98	3分30秒

コース2・謎の長距離コース

コース2は、上下差15メートルという、かなり高低のあるコースだ。とくに重要な下りのポイントが4つあるので、見のがしたりしないように、くれぐれも注意しよう。

スタート地点は、ほんものの地下1階の入り口、ゴール地点はクラーケンのいる井戸の底だ。かなり長いコースのようだが、平均タイムを見れば、案外と早く回れることに気がつくだろう。

コースマップは、レースに必要な部分しか載せていないし、進路を表す点線も、下へ行く階段の所までは書いていない。ブラックオニキスを終えている人ならわかるはずだし、逆に、まだゲームが終わってない人が見たとすれば、完全な解答にはならないように配慮してある。

コース上のチェックポイントはピンが立っているので、以下の点に注意しよう。

なお、このコースには、数カ所バグがあるが、レース自体にはあまり影響がないはずだ。

●地下1階

スタートしてしばらくすると、大きめのS字カーブがある。ここは、あまりスピードを出すと曲がりきれないので、要注意。

S字カーブを抜けると直線があって、スピードを出せそうだが、必ずモンスターがいて、タイムをロスするので注意しよう。

●地下2階

スタート直後は、ほとんど問題ないが、コースによってはピンのある場所で、ドアを開ける回数が異なるので、注意が必要。

点線の切れている所から下へ行く道は、かんたんに見つかるが、まちがった方向に曲がると、とんでもない道に迷いこんでしまうぞ。

●地下3階

スタート直後のピンは、ほかのものと比べるとそう重要でなく、たんに「コブラに注意」という標識だ。

右下に位置する大運動場は、チマチマと動くのに飽きた人が、「ウワーッ」と走れるように用意したものだが、レースとは、まったく関係がない。あしからず。

●地下4階

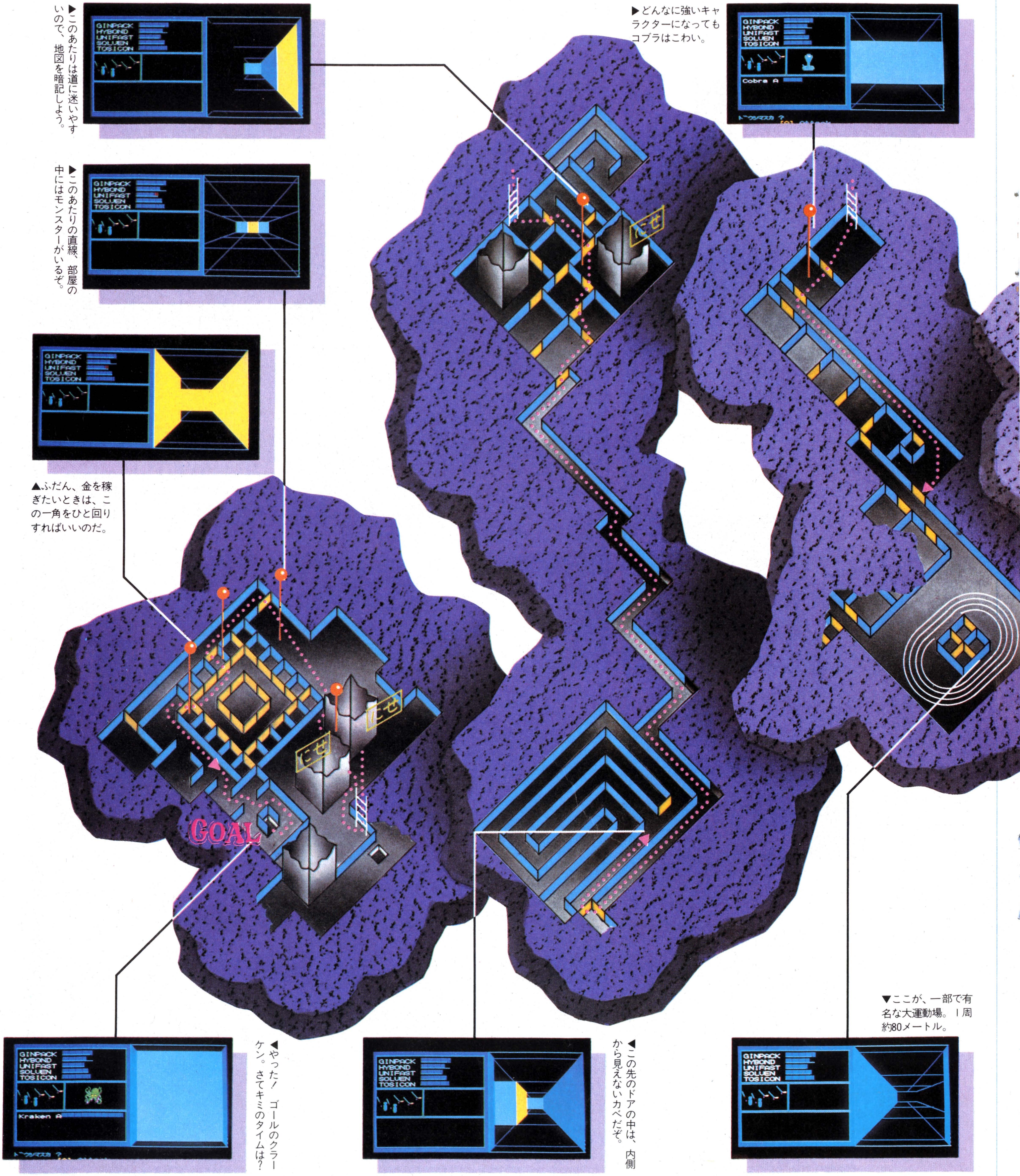
地下5階までのなかで、もっとも慎重に走らなければならないコースだ。

最初のピンのある「にせタワー」は、中にモンスターが必ずいる。またダブルS字のロングコースは、コーナーにある黒い壁にぶつからないように走らないと、とんでもない場所に出てしまう。

●地下5階

この階まで来ると、モンスターがかんたんに逃げてくれないので、いかに効率よく倒すかが、タイムアップの必要条件になっている。とくにピンの立っている場所には、モンスターが出没するのでくれぐれも注意を！

なお、ゴールのクラーケンは必ず倒してください。



▶このあたりは道に迷いやすいので、地図を暗記しよう。

▶このあたりの直線、部屋の中にはモンスターがいるぞ。

▲ふだん、金を稼ぎたいときは、この一角をひと回りすればいいのだ。

▶どんなに強いキャラクターになってもコブラはこわい。

◀やった！ ゴールのクラーケン。さてキミのタイムは？

◀この先のドアの中は、内側から見えないカベだぞ。

▼ここが、一部で有名な大運動場。１周約80メートル。

コース3・いろいろカラーコース

では最後の難関(なんかん)、コース3の説明をしてみよう。地図に書いてある壁の色は、PC-88とPC-98版の色になっているが、他のマシンでも色を変えれば地図の形は同じなので、各自確認しておくように。

このコースは前に言ったように、黄色の階段からスタートし、各色を最短コースで回って、ふたたび黄色の階段の所にもどるようになっている。

まだタワーの中に入っていないゲーマーも、このマップだけでは中に入れないから、そのつもりで。

このコースになると、敵のモンスターが逃げないので、いかに早くモンスターを倒すかが、ベストタイムを出すコツになっている。モンスターの出やすい場所にピンが立っているので、それを参考にしてもらおう。このピンの場所は各色に1ヵ所ずつあるが、共通点は、各色の主要交差点、黄色は4マス、白は4マスと角のいくつか、青はT字路になっている所、赤も中央4マス、紫、緑も中央4マス、となっている。しかし、各色とも、この場所を通らなければほかの部屋に行けないので、モンスターとの戦いは避(さ)けられない。

戦いのコツは、すべて倒そうと考えないこと。ある一定数のモンスターを倒すと、逃げてくれるヤツラがいることを念頭(ねんとう)におき、確実に1匹1匹倒していこう。

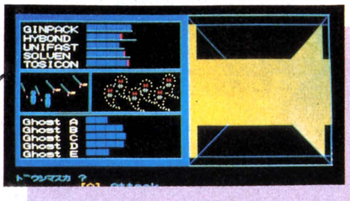
なお、この地図で、赤から紫、紫から緑と、点線が続いているが、これは、部屋の組み合わせを見やすいように配置しているだけで、赤が紫の上に置いてあっても、かまわないわけだ。

何度も言うようだが、ブラックオニキス最大の謎(なぞ)である地下6階は、このマップだけでは解けないのだ(ヒントにはなるだろうが……)。

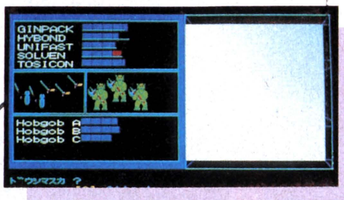
まだ解けない人に少々ヒントをあげよう。ブラックタワーの中に入れる許可が出ると、ある部屋に入った瞬間「ピーッ」と鳴るので、よく注意してみよう。では、健闘(けんとう)を祈(いの)る。

「スタート5秒前、4……」

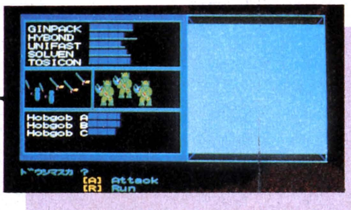
機　種	平均タイム
PC-88	7分45秒
X1	4分0秒
FM-7	4分30秒
PC-98	2分40秒



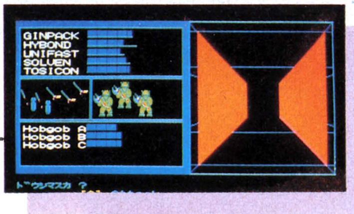
▼最後の緑色は、チェックポイントの通り方を考えよう。



▼白は、このチェックポイントの他に曲がり角にも注意を。



▼水色は、このチェックポイントの他に赤の入口にも注意。



▼赤は、黄色と同様に中央の4ヵ所がチェックポイント。

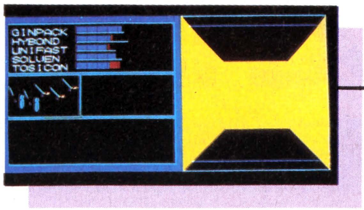
ピットにて

マシン別に見ると、PC-98版が一番速いのは、表を見てのとおりだ。PC-88版は、ディスクで行ったために、ディスクアクセスに時間を喰い、以上のような結果になってしまった。テープ版なら、もう少し速いかもしれない。FM版は迷路内の地図を書くのが遅(おそ)いので、同じテープのX1よりも、タイムは悪い。

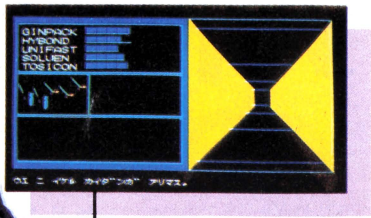
RPGの代表作であるブラックオニキスも、最近では、ファンタジアンやハイドライドに押され気味で、やや影がうすい。ここで初心に返って、ブラックオニキスでもう一度遊んでみるのも、いいんじゃないかな。

各マシンで「ボクの出したタイムが最高だぜ!」と自信の人は、そのタイムとマシン名を書いて、BEEP「ブラックオニキス・タイムトライアル」の係まで送っておくれ。あとで各マシンの優勝者を発表してみたい。もちろん参加メンバーのデータも忘れずに。

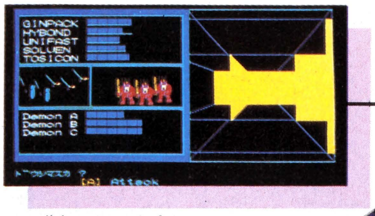
今回はタイムトライアル・レースだったけど、RPGには、別の遊び方がいろいろあるはずだ。机の奥にある古いゲームを引っぱり出してチャレンジしよう。



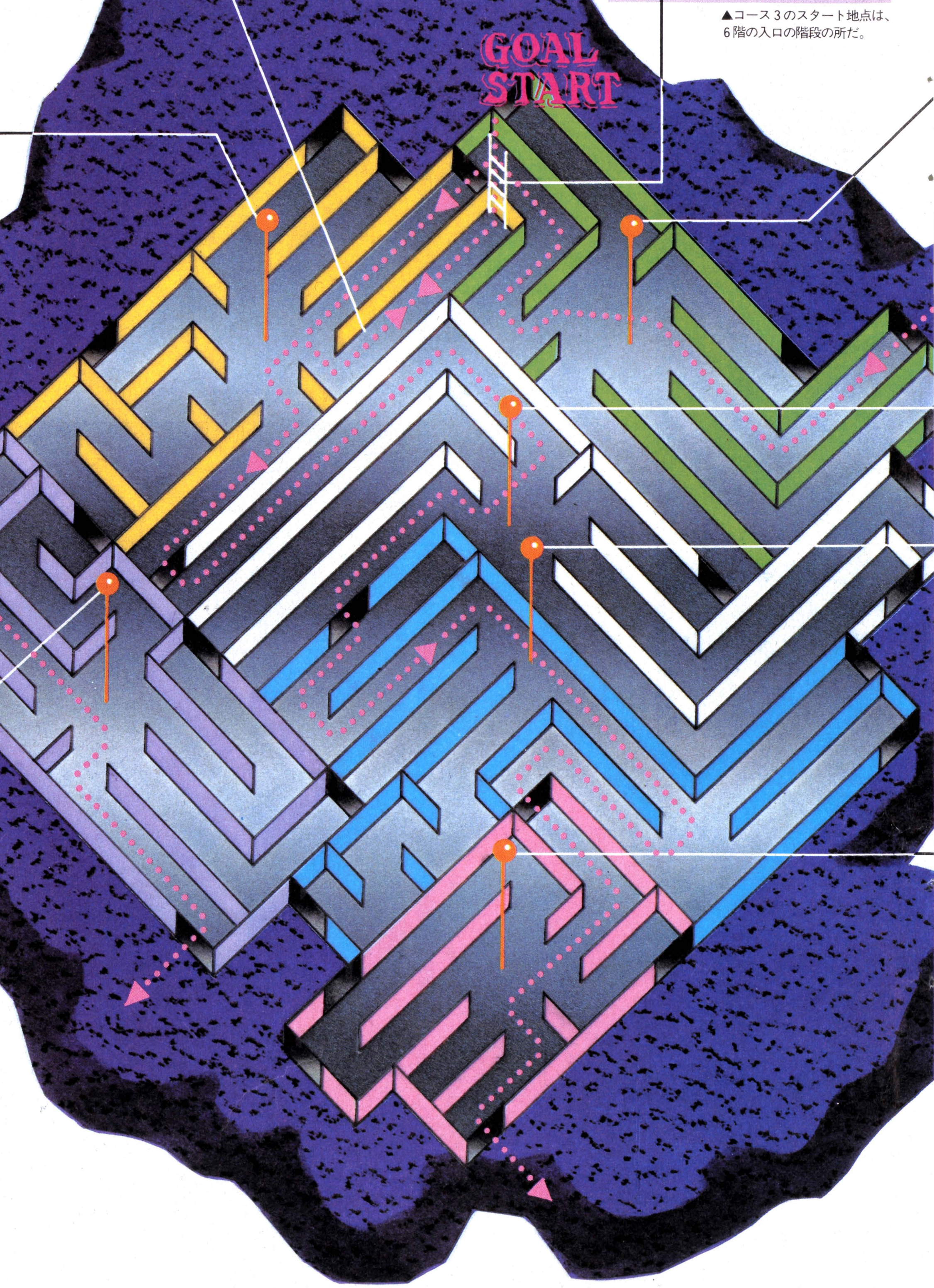
▶さあ、ゴールは目のまえだ。キミのタイムはどのくらいかな?

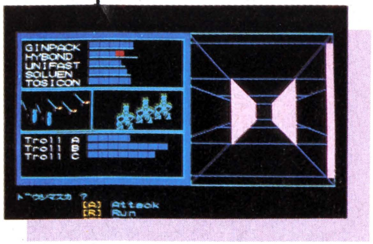


▲コース3のスタート地点は、6階の入口の階段の所だ。



▲黄色のチェックポイントは、ここ4コマ全部だぞ。





▲タテに長い紫は、黄色と同じ4ヵ所に注意しなくちゃ。

アイデアしだいで楽しさ10倍！

面 おもしろプレイ大集合！

今ちょっぴり、このゲームが新しい。ナニ、もうきわめた？——ふふん、甘いよキミ！この亜蘭仁が、とっておきの遊び方を教えよう。

バルーンファイト

■任天堂
■ファミリーコンピュータ

文／亜蘭仁

バルーンファイトってナンだ?!

ファミコンのソフトもずいぶんいろいろ出てるけど、「バルーンファイト」って知ってるかな？ゲームセンターにも置いてあったし、BEEPの5月号でも紹介されてたから、知ってる人は多いと思うけど、一応説明しておこう。

操作は、羽ばたきボタン＝A、連続羽ばたきボタン＝B、そして左右移動用のキーを使う。上に行くときはAかBを押し、下に行くときは離す。そして、敵の風船やパラシュートを割って全部撃墜すると1面が終了、というわけだ。

ゲームには1人用、2人用、そして風船を割りながら旅をする「バルーントリップ」の3種類があるが、私のお勧めする㊙おもしろプレイは、2人用ゲームを使って1人でプレイするというものだ。

ほのぼのとした味がうけている「バルーンファイト」

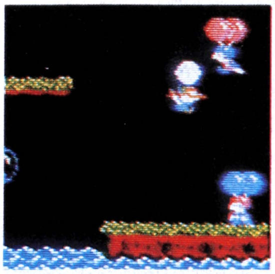
2人モードを1人で楽しもう！

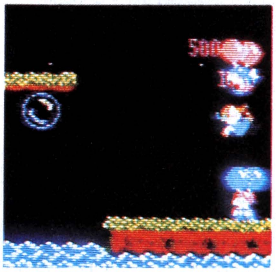
ディフェンス・ミッション

このゲームの名前は「バルーンファイトスペシャル〜ディフェンス・ミッション」。その名のとおり、プレイヤーIキャラクターでプレイヤーIIキャラクターを守るというものだ。そうそう、もちろんプレイヤーIIのコントローラーは使わないよ。

IIキャラを守るんだから、自分がゲームオーバーになったときだけじゃなく、守りきれないでIIキャラのほうがゲームオーバーになった場合もそこでオシマイ。それまでの得点がキミの得点になる。

どうだい、けっこうかんたんだろう？みんな、とにかく一度やってみておくれよ。これがなかなかオモシロいんだから……。





IIキャラに襲いかかろうとする敵は、すばやく退治しなければならない

初級ルール 自己満足型

「ディフェンス・ミッション」の初級ルールは“自己満足型”。IIキャラを守りはするんだけど、得点はIのを見る。だから、熟練したバルーンファイターなら、IIキャラのことをあまり考えずにプレイしても、どんどん得点を重ねられるだろうな。

実際、敵はつねに近寄ってくるわけじゃないから、IIキャラは放っておいても、そうかんたんにはやられない。しかも風船は2コあるから、2×3＝6コの風船がやられるまでには、かなり時間がかかる。その間にとにかく得点をかせぐ。攻撃こそ最大の防御なり——これが初級編の鉄則ってわけだ。

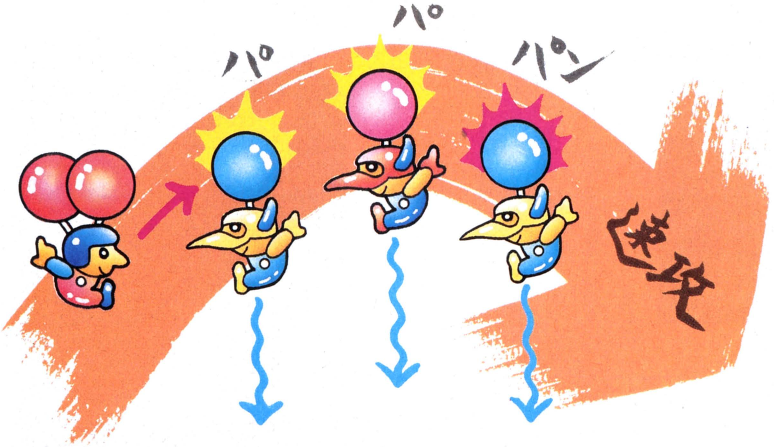
ちなみに、風船が1コ割れていても、ボーナスステージになると2コにもどって、その次の面からまた2コでプレイできる。だから、IIキャラの風船が1コになってしまったら、急いでボーナスに駆けこむ。これを繰り返せば、さっき2×3＝6コと書いたけど、それ以上、理論的にはいくつやられてもゲームオーバーにはならないんだ。

とにかく、1人用ゲームをしているつもりでプレイして、たまにIIキャラを守る。そうすると「フフ、オレは可愛いオマエを守ってやってるんだ」とキザな満足感に浸れる——これが初級編のダイゴ味かな？（大ゴミではない）

テクニックの解説

さて、ここに「ディフェンス・ミッション」用の特殊テクニックを大公開した。もちろん、このほかにもイロイロあると思うんだけど、それはキミたちが自分で考えてみてくれたまえ（とくに、[II]キャラの近くにいる敵をやっつけるときには、自分で風船を割ってしまいやすいので、微妙なテクニックが必要だ）。

また、ここに挙げたテクニックのなかには、ノーマルプレイのときにも使えるものが入っているはずだ。ぜひ、参考にして使ってみてほしい。

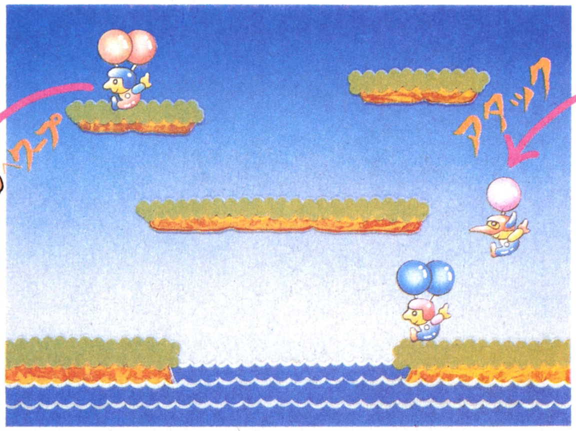


①速攻——開始早々３羽は落とす。

「ディフェンス・ミッション」では、[II]キャラが大事。高得点をねらってノロノロやってると、何が起こるかわからない。いきなり３羽ほど落とすと、残りの敵はぐっと少なくなり、余裕をもってプレイできる。敵が風船をふくらます前に落としてしまえば最高。うーん、なんてヒドイヤツと言われるくらいにならなきゃいけないんだ。「攻撃こそ最大の防御」の見本ともいえるワザ。Ｂボタンがうなるぜ!!

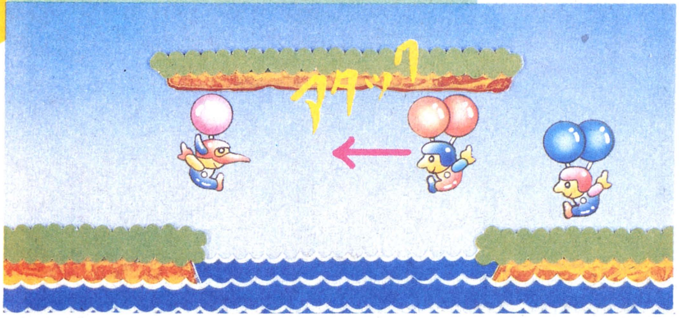
②自然落下——距離感をつかんでＪＵＭＰ！

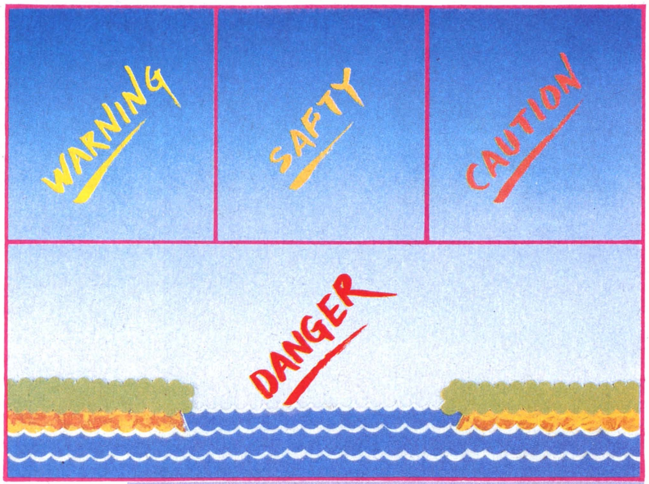
空中に浮いている島に着地し、飛び降りるのでございます。とくに、画面左の島から降りたときは、[II]キャラをねらって近づく鳥さんたちに急降下し、パラシュート姿にしてしまうという大ワザ。どこの島から飛べばどのあたりに降りてくるかをしっかりとおぼえておけば、鬼に金棒、猫に小判、月に雁(!?)。それはもう、言うに言われぬ美しさなのでございます……。



③ホバリング——ふわふわふわわ

決まった高さに停止し、静かに左右移動。上に障害物があるときは、なるべくバウンドしないように気をつけながら、なおかつ高度が下がらないように。一見至難のワザのようだが、じつはやっぱり至難のワザというこのパラドックスを、誰が解決できるのかーっ!? 短気の人には向かない、地味で、忍耐の必要なワザ。１時間以上続けられたら、ギネスブックに載るといううわさ。





④ゾーンシステム——どこの敵が危険？

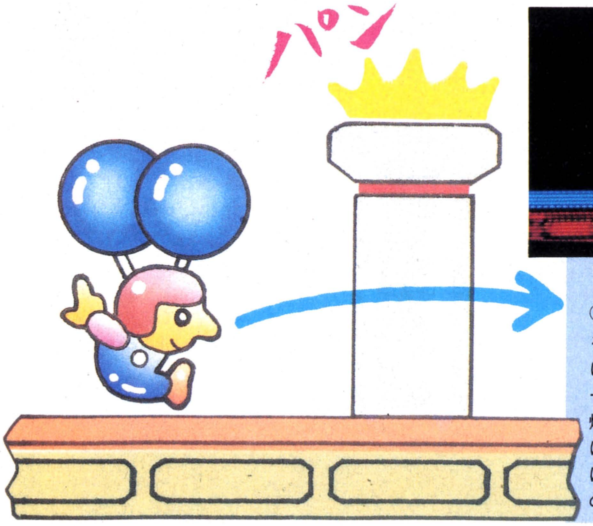
[II]キャラをおそう悪いやつらも、前ぶれなしにはやってこない。どのゾーンにいる敵を注意すればいいかがわかっていると、ムダな守りをしなくてすむ。

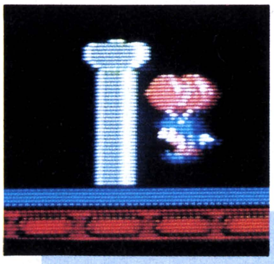
ＷＡＲＮＩＮＧゾーン　じつはＣＡＵＴＩＯＮゾーンより危ない。ななめに降下しつつ[II]の頭上へ。

ＳＡＦＴＹゾーン　ここからいきなり[II]キャラをおそうことはめったにない。

ＣＡＵＴＩＯＮゾーン　ここから一時ＷＡＲＮＩＮＧゾーンに入り、折り返すときがこわい。

ＤＡＮＧＥＲゾーン　ここを横方向に飛んでいたら、すぐに[II]キャラを助けないと……。





⑤煙突アタック——煙突の中の風船を割れ！　とくに上級ルールのときに重要性を持つ。当然ボーナスステージのパーフェクトをねらうため。煙突は４本しかないから、ヤマ勘をはたらかせて煙突の前に立っていればけっこう風船が割れる。なぜ煙突の中の風船が割れるのかは謎である。

ボーナスステージでパーフェクトを達成すると、IIプレイヤーにも得点が……

上級ルール 自己犠牲型

初級ルールでは、自分のことだけ考えていても、ある程度は得点できたよね。それは、プレイヤーIの得点がそのまま自分の得点になったからだ。えっ？　当たり前だって？　失礼！

ところが、上級ルールじゃそうはいかない。ここでは、プレイヤーIIの得点を自分の得点とするんだ。つまり、プレイヤーIを操作しながら、プレイヤーIIに得点させなければならないってわけだ。これを奉仕と呼ばずして、何と呼ぼう！

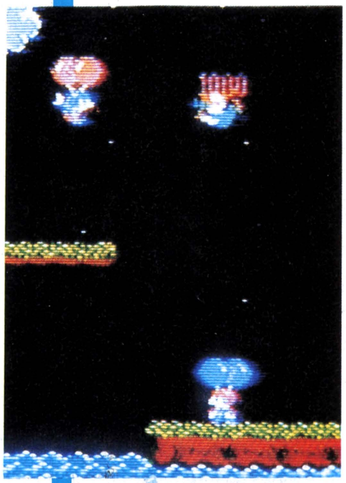
さて、ではどうしたらプレイヤーIIに得点させることができるのか？　それには2つの方法がある。

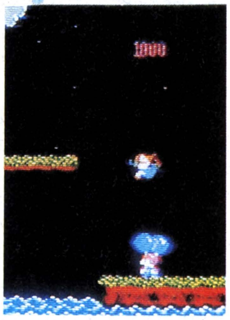
①敵を撃墜した後に出てくるシャボン玉をIIキャラにぶつける。

②ボーナスステージでパーフェクトを達成し、スーパーボーナスを手に入れてやる。

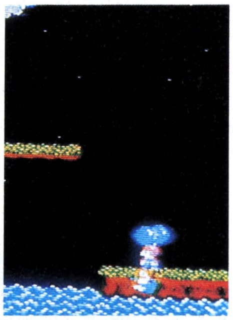
どうだい、至難のワザだろう。

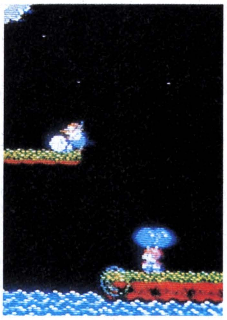
ちなみに、①は500点、②は1万～3万点。これでプレイヤーIIに10万点以上記録させられたら、キミはかなりの実力者といえる。私の最高記録は18万8500点。もしこれを抜いた人がいたら、ハガキでBEEPに知らせておくれ（といっても、そんなに難しくもないだろうけど……）。

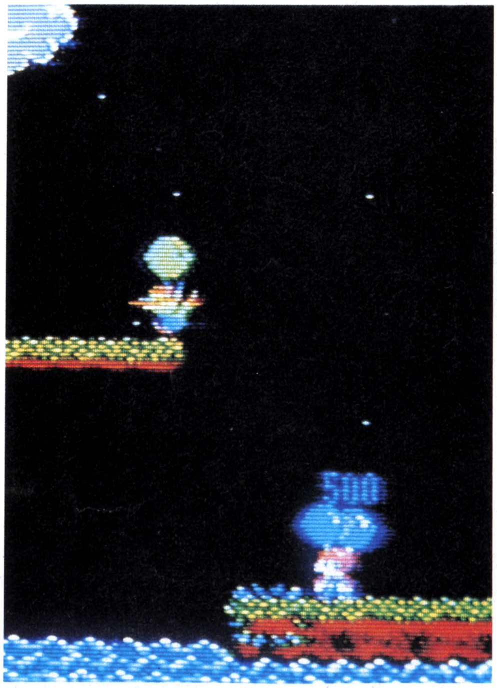




IIキャラの頭上でパラシュートを破ると、シャボン玉がIIキャラの下から出て……







シャボン玉飛ばそ得点法

前出の①の得点法について、もう少し詳しく説明してみよう。なんてったって、上級ルールではボーナスステージ以外での唯一の得点法だからね。これができないと、普通の面は、ただ耐えるだけになってしまうんだ（それもいいか）。

さて、では極意を伝授しよう。難しいから、心して聞くよーに。

（極意Ⓐ）

敵のパラシュートを、IIキャラの頭上で突き破ることなり。

（極意Ⓑ）

敵のパラシュートを、IIキャラの近くに着地させ、その後蹴落とすことなり。

どうだ、まいったか！　とは言っても当たり前だよね。シャボン玉は、敵が墜落して水しぶきを上げたところから出て来るんだから、その位置をIIキャラの近くにするしか方法がないんだからね。

でも、その当たり前が難しいんだ。パラシュートは左右に揺れながら落ちるから、なかなか思う場所に行ってくれない。そこで、もう一ついいことを教えよう。これは特定の面でしか使えないんだけど、IIキャラの頭上に島（って言っていいのかな）があるとき、その上でホバリングしていて、敵のパラシュートをその上に落とすようにする。あとは島におりて敵を蹴落とすだけでOK。これなら空中で動きの定まらないパラシュートを追いかけるよりずっとラクだ。ウソだと思ったらためしてごらん。

とっておきの秘技・人間雷くずし

これは上級ルールに限ったことじゃないんだけれど、〝守り〟には犠牲的精神が必要とされることもある。

自分は動けるから、雷だってよけられる。でもIIキャラはそうはいかない。こんなとき、キミならどうする？　そうだ、自分から雷にぶつかっていくしかないよね。

この特攻精神は「ディフェンス・ミッション」ではとくに大きな意味を持つんだ。もちろん、プレイヤーIのリメイニング（残り数）がIIのそれより少ないときには、特攻は無意味だから気をつけてくれよ。

でも、いつもはかんたんにぶつかってしまう雷も、いざぶつかろうと思うとなかなか当たらないんだ。ま、世の中ってそんなもんさ。

2人モードを2人で楽しもう！

ロール・ディビジョン

「ディフェンス・ミッション」のお次は「ロール・ディビジョン」（役割分担）だ。これは、2人ゲームを2人でプレイするものなんだけど、普通なら平等なはずの2人に、別々の目的を持たせるとどうなるか？ってゲームなんだよ。
　2人で分担を決めて、1人は風船専門、もう1人はパラシュート専門のファイターになる。専門以外のものを破ったらミスになり、どちらかのミスが3回になったら1ゲーム終了。そこまでの得点を競うわけだ。1面クリアするたびに役割をチェンジすれば、スコア的なバランスもとれる。
　2人用ゲームのノーマルな遊び方に飽きたら、ぜひこのシナリオをプレイしてもらいたい。けっこう奥が深いんだよ、これも。

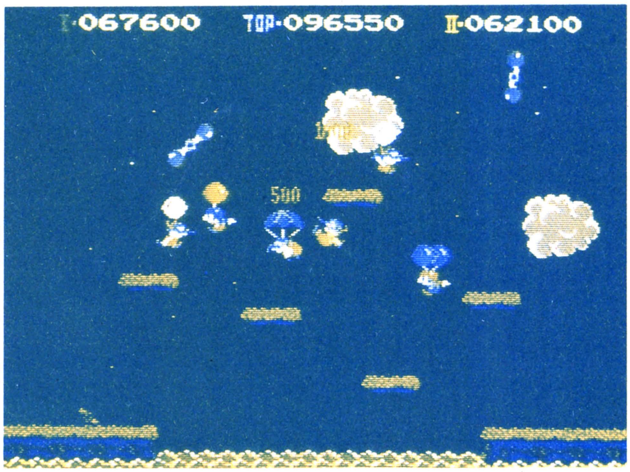
①ポンピング——自分がパラシュート専門のとき、鳥のパラシュートの下にはいりこみ、相手プレイヤーのミスを誘う。持ち上げようとしても持ち上がらないので、テレビを持ち上げないよーに。それほど攻撃的なワザではないが、趣味のようにしてやっていると、相手はイラつくので、そこが狙い目。

②プッシング——自分が風船専門のとき
　同じ高さの鳥とぶつかると、横方向にバウンドするので、これを利用して相手に鳥の風船を割らせるようにしむける。自分がバウンドして、他の鳥に風船を割られてしまわないよう注意。なお、風船を割れにくくするにはセロテープが有効だが、テレビの画面にセロテープは張らないよーに。

テクニックの解説

　ここに挙げたテクニックは、ほんのさわり程度だ。でもこの2つにしても、かなりの熟練を要するハイテクニックだよ。

　「ロール・ディビジョン」は相手に専門以外のものを破らせればいいんだから、当然専門以外の敵を相手のほうに押しやるのが一つのテクニックになる。でも実際には、〝押しやる〟ほどには動いてくれないんだな、これが。だからこのテクニックには、どちらかというと〝敵の動きを妨げることによって相手の行動を封じる〟ぐらいの意味しかない。高等技術の割には、今ひとつ効果がないってわけだ。それでも、練習しておけばいざというときには使えるにちがいない。



1人が風船割り、もう1人がパラシュート破り……役割分担型ゲーム

応用編

　2つの㊙おもしろプレイを紹介してきたわけだけど、どうだったかな？　「バルーンファイト」を持っている人は、ぜひ一度、プレイしてみてほしいな。きっと、このゲームの新たな魅力と限りない可能性を感じるはずだよ。
　じつは、このほかにも新しい遊び方を考えてみたんだけど、これがけっこうあるんだ。そこで、2つほどかんたんに紹介しておこう。
　1つは「ロール・ディビジョン」のバリエーションなんだけど、1面ごとにAボタンプレイヤー・Bボタンプレイヤーをチェンジし、その面の間は、必ず1つのボタンだけで操作するというもの。Aボタンだけのときはかなり疲れるから、早く面をクリアしてしまいたい。逆にBボタンだけのときは、できるだけ長びかせて、相手が疲れて降下し始めたら、上から襲いたい。2人の思惑がからみ合って、おもしろいことうけあいだ。
　もう1つは「ソリテア」。1人用ゲームを選んで、Bボタンだけでプレイする。つまり、横移動はなし、というわけ。これがなかなか味のある遊び方なんだ。横移動なんかしなくても、ちゃんと面はクリアしていける（あ、ボーナステージでパーフェクトを取るのだけは無理）。私の場合、なんとかがんばって6面までいった。左手が疲れたときには、ぴったりの遊び方だね（右手が疲れたときはどうしようもないけど）。
　「バルーンファイト」はとても柔軟なゲームだよね。こんなにたくさんの遊び方が考えられるんだから。みんなも、どんどん新しい遊び方を考えてみてはどうかな？　ゲームを買っても、1通りの遊び方しかしないなんて、もったいないことだと思うよ。もちろん、1通りの遊び方しかできないゲームもあるけど、少なくとも「バルーンファイト」はそうじゃなかった。なかなか奥深いゲームなんだ。

ドンキーコング

ドンコの㊙あそび

面 おもしろプレイ大集合!

いまさらハイスコアを競うのはダサイ。これからのゲームマニアは、ロースコアを目指すのジャーン!

任天堂
ファミリーコンピュータ
文／武井つかさ

「グワッハッハッ……。わしはこの日このときを、指折り数えて待っていたのだ。いやあ、めでたい、めでたい! ついに、あのドンコ（注1）をBEEPで紹介することができるのだ。『ドンコ』、ぬわんて、なつかしい響きなんだろうか!? なんたって、当時わしは『ドンコの神様』と呼ばれたカリスマ的存在だったのだ。わしが台（注2）にすわると、小中学生だけでなく高校生やサラリーマンまでもが、わしの優美なテクニックをひと目見ようと群がってきたものだ。もちろん、今までもわしの腕は落ちとらんぞ。なんせ、わしは『ドンコの神様』なのだからな。

ところで、BEEPERの諸君はドンコで何十万点取れるのかな？ アーケード版のドンコを知らない若いBEEPERもいるんじゃないかな。根性のひねまがったコングに拉致された可愛い恋人のレディを助けるために、マリオが汗だくになって工事現場をかけ登っていくっていうのが、ふつうの遊び方なのだ。まあ、この㋫の遊び方なら50万点ぐらいまでいかなければ、BEEPERの名が泣くぞ。しかし、わしから見ればまだまだヒヨッコだ。

わしはドンコの神様であるから、今さらハイスコアなどには興味がなくなっておる。自他ともに認めるゲームマニアなら、既製の㋫遊びを超越しなければならん。そこで、わしが編み出した新ドンコの遊び方を、熱心なBEEPER諸君だけにこっそり教えてしまおう。

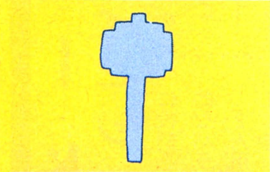
一般ゲーマーはハイスコアを取ることにやっきになり、ロースコアを目指すものなど誰ひとりとしていない。わしはここに目をつけたのだ。「そんなこと、かんたんじゃないか!」と、バカにしとるキミ! 一度やってみたまえ。マリオを全滅させて0点でゲームオーバーにするなんてのではなくて、すべての面を0点でクリアしていくのだ。どうじゃ、難しいだろう。このやり方で何ラウンドまで到達できるかを競うわけだ。

ところで、わしはペンというものを使わない主義なのだ。なぜなら、ジョイスティックやゲームコントローラーをあつかう腕が鈍ってしまうからじゃ。だから、この文も一番弟子が代筆しとるのだ。㊙攻略法は、そいつに説明させることにしたので、よーく読んで理解するのだぞ」

——ということで、私が師範代として説明いたします。

（注1）ドンコ——ドンキーコングの略称。（注2）台——テーブル型ゲームの隠語。

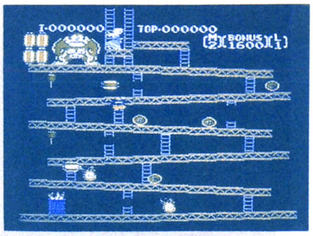
▲パラソル＆バッグ。各800点なので、ジャンプで通過すること。

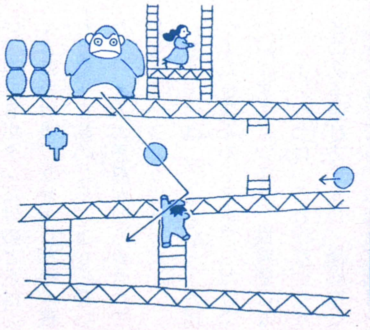


▲ハンマー。得点につながるので、これを使っていけない。

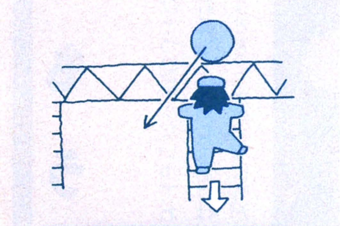
ラウンド1

目標は0点です。画面左上のボーナスは時間とともに減点されるので、0点となった瞬間にクリアすればよいのです。しかし、一瞬でも遅れるとマリオが死んでしまうので、タイミングに要注意!!

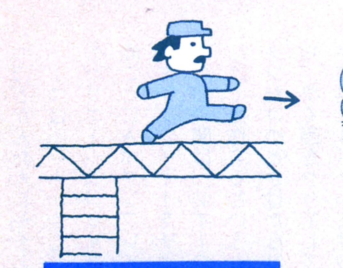




①これが0点でクリアするための必勝テクだ。手かけて待機していると、タルが降ってくる。

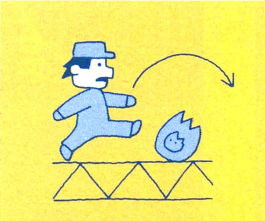


②ここがねらいめだ! 少しハシゴを下りて、降ってくるタルをよける。タイミングが重要だ。

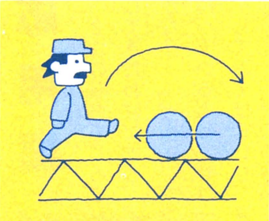


③うまくよけられれば、行く手をはばむタルはもうないはずだ。すかさずイッキにダッシュ!

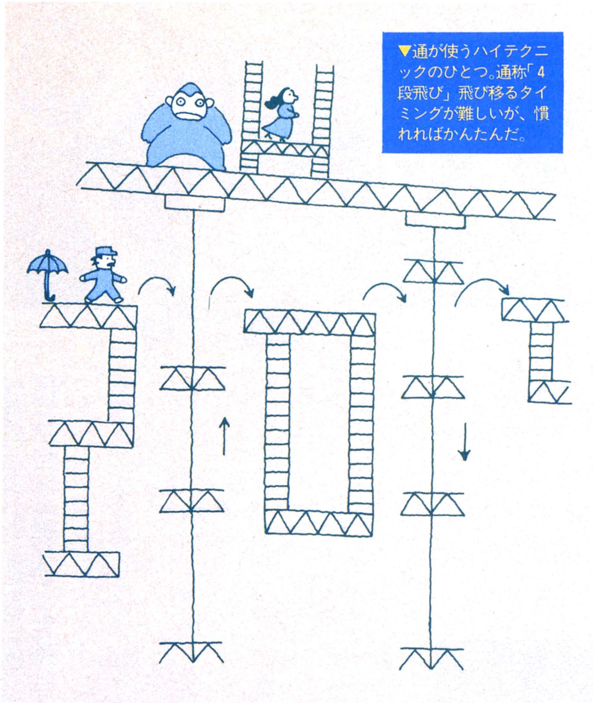
◀通称「手かけ」。手をかけておくと、タルは頭上を絶対通過するという重要なテクニック。



▲こいつはジャンプしても無得点だ。



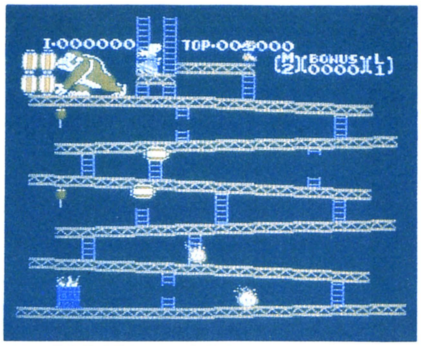
▲タルのジャンプは厳禁! ただ逃げるのみ。



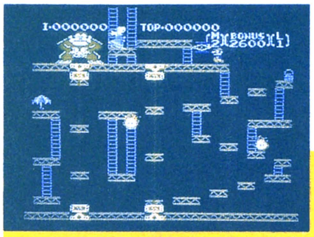
▼通が使うハイテクニックのひとつ。通称「4段飛び」飛び移るタイミングが難しいが、慣れればかんたんだ。

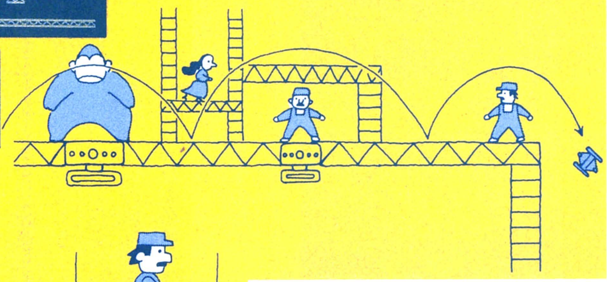
ラウンド2

ラウンド1同様、0点でクリアするのが目標。もちろん、ボーナスが0点になったときにクリアするという偉業を達成しなければいけないのです。もし、100点でも得点したなら、もうそれだけで失敗なのです。

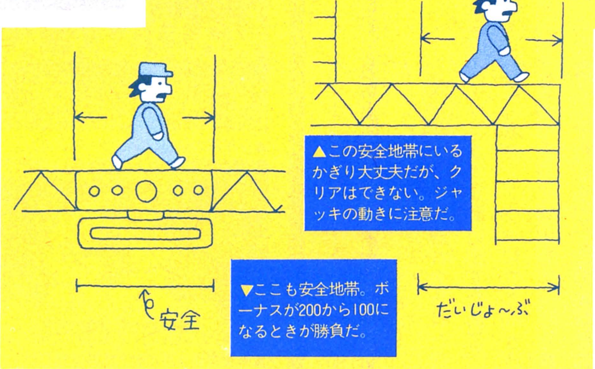


▲スコアを見てほしい。0点だぞ。



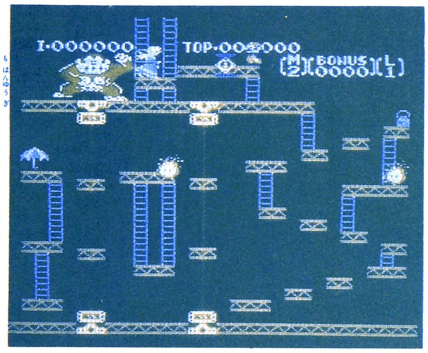


▶ジャッキをよけるハイテクニックがなければ、0点でクリアするなんて絶対にムリだ。



▲この安全地帯にいるかぎり大丈夫だが、クリアはできない。ジャッキの動きに注意だ。

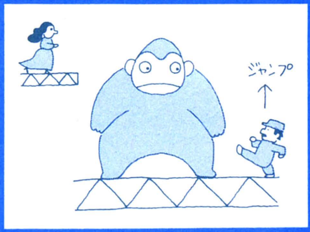
▼ここも安全地帯。ボーナスが200から100になるときが勝負だ。



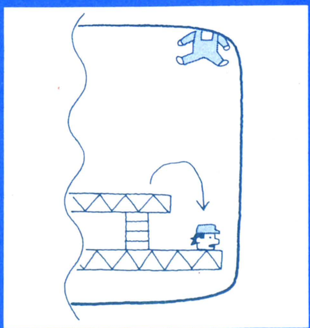
▶私の模範遊戯。スコアは0点だ。

こんな㊙テクも

アーケード版ではこんな㊙テクニックがあったんだ。「首チョンパ」は2段目から飛び降りるとアラ不思議。次の面へ進むことができるのだ。「セコジャン」は100点をとるためのセコいテクだ。どちらも、残念ながら、ファミコンではできない……。



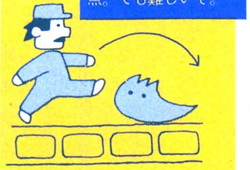
▲通称「セコジャン」(4面)



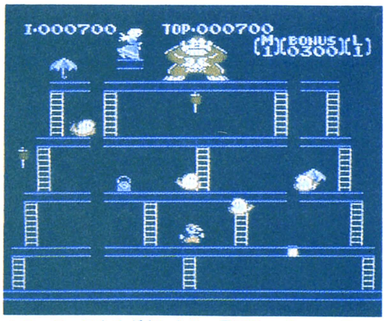
▲通称「首チョンパ」(1面)

ラウンド3

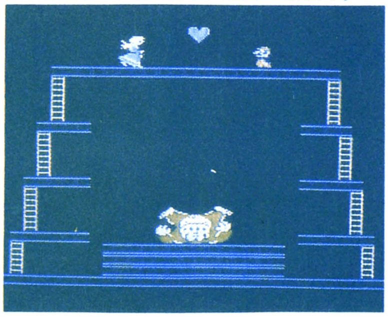
ボルト（100点）を8本抜かなければならないので、800点でクリアすることが目標となります。しかし、とちゅうでマリオが殺られてしまうと、今までに取ったボルトの点数が加算されてしまい、800点でクリアできなくなるので注意が必要。必勝パターンがほとんどないので難しいぞ。



▼ジャンプしても無得点。でも難しいぞ。



▲ロースコアをめざすときは、最下段のボルトを最後に残すほうがよい。しかし、テクはほかにもあるゾ。



▲マリオとレディの生みの親は、ドンコなのだ

ハイスコアテクにも利用！

紙面の都合上、ずいぶんはしょってしまったところもありますが、㊙攻略法をわかっていただけたでしょうか？　私が師匠から盗みとったテクニックのおもなものをご紹介したつもりです。このロースコア必勝テクをマスターすれば、ハイスコアのテクにも利用できるので、飛躍的にベストスコアを高めることができるはずです。

師匠、最後にBEEPERに対してなにかお言葉をお願いします。

「BEEPER諸君も今回のロースコア㊙テクをマスターして、わしに挑戦状をだしてほしい。いつでも道場破りは大歓迎だ！」

面 おもしろプレイ大集合!

これが史上最強の必殺拳!

7つの傷を持つ男、BEEP渡辺が㊙プレイのために、新拳法をひっさげて帰ってきた!!

文/渡辺 瞬

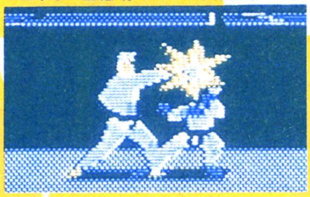
BEEP渡辺がやって来た!

BEEPERのみなさん、オレを覚えているかな? エッ、知らない!? ウッ、ウソだろ? このBEEP渡辺様を知らんはずがない。BEEP渡辺っていったら、BEEPのヒーロー、女子中高生のアイドル、ライターの鑑のはずだ。そうか、オレのこと妬んでいるんだろ。なっ、頼むからそういうことにしといてくれよ。田舎にいる病床の母親が、オレが東京で大成することだけを楽しみに……なんてのは真っ赤なウソ!

全国誌BEEP7月号『スポーツ・エキスポ'85』に出場していたんだぜ。ちなみに、オレは日本に金めっき・メダルを2個も持ってきたんだ。もちろん種目はあの格闘技の雄・空手と功夫。どちらも歴史に残るいい試合だった。とくに、空手のほうは、副賞の美少女人形も獲得したし、生涯忘れえぬ思い出となったんだ。

ということで、空手の試合をふり返りながら、オレの必殺拳について書き下ろした手記を発表することになった。

▲空手家の登龍門。タイトル画面だ。



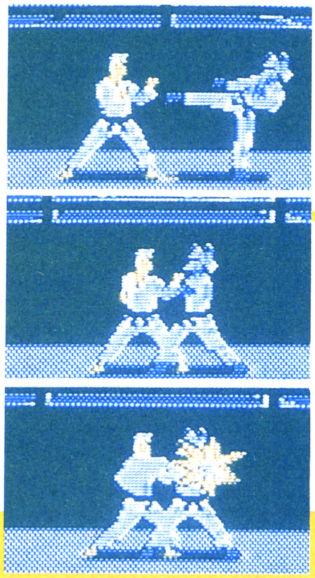
▲手突拳をうけた敵の末路は悲しい。

カラテカとは——

オレは、空手といっても、極真空手をしゅうとくしたわけでもないし、どっかの道場で免許皆伝を受けたわけでもない。オレの操る拳法は、世界最強、かつ無敵の暗殺拳である一子相伝によってのみ伝承される、南斗再試拳なのだ。そして、これを十二分に発揮できたのが、あのカラテカだったわけだ。

卑劣なアクマに連れ去られた恋人「マリコ」を助け出すために、ひとり敢然とアクマに立ち向かうことのできる必殺拳を体得した勇者! それこそが、このオレなのだ。すなわち、カラテカの真髄は恋人のマリコを助け出すことにあるのだ。スコアを競うことにあるのではない。助け出せるか、いなか、これだけが勝敗を決する唯一のポイントになるのだ。

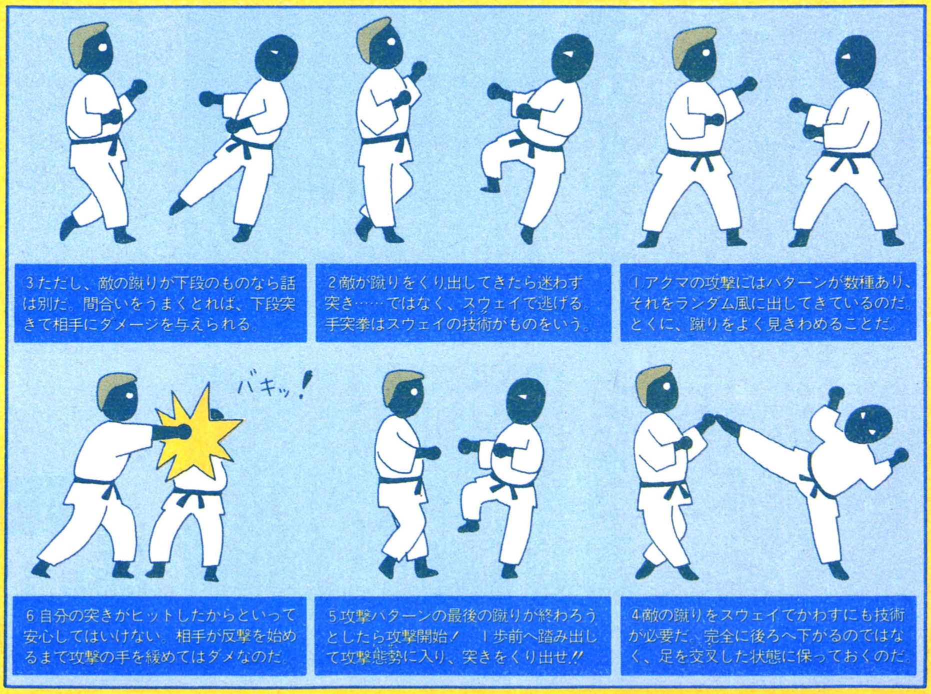
和製ソフトに慣れた人には、スコアが出ないことが奇妙に感じられるかもしれない。しかし、スコアだけがゲームではないのだゾ。たまには、スコアなしで「助け出す」という、ただひとつの目的を持ってゲームにいどんでみよう!



▲基本テクの連続ショット! 〈上〉敵の中段蹴りをスウェイでかわしたぞ。〈中〉オレが1歩前へ踏み出して、中段突きの態勢に入ったぞ。〈下〉敵の胸部に中段突きがヒーット! くわしくは右下のイラストを。

㊅の遊びじゃ、アクビが出るさ

カラテカの武器は、その鍛えられた身体だけ。上・中・下段の突きと蹴りをうまく使いわけて、相手を倒すのが、ふつうの闘い方だ。しかし、オレのようになると、こんな㊅(ふつう)の闘い方ではかんたんすぎてアクビがでてきてしまう。そこで、自慢の必殺拳の奥義をきわめるために、もっと難しい闘い方はないかと考え、オレ独自の鍛練法をついに生み出したのだ。凡人は射程距離の長い蹴りを多



1 アクマの攻撃にはパターンが数種あり、それをランダム風に出してきているのだ。とくに、蹴りをよく見きわめることだ。

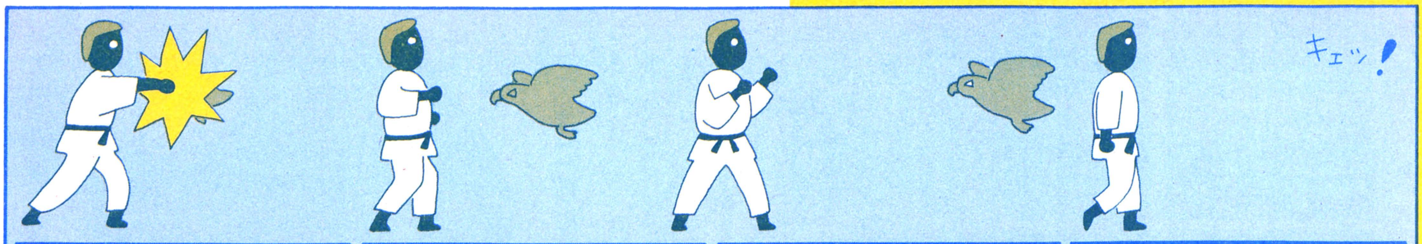
2 敵が蹴りをくり出してきたら迷わず突き……ではなく、スウェイで逃げる。手突拳はスウェイの技術がものをいう。

3 ただし、敵の蹴りが下段のものなら話は別だ。間合いをうまくとれば、下段突きで相手にダメージを与えられる。

4 敵の蹴りをスウェイでかわすにも技術が必要だ。完全に後ろへ下がるのではなく、足を交叉した状態に保っておくのだ。

5 攻撃パターンの最後の蹴りが終わろうとしたら攻撃開始! 1歩前へ踏み出して攻撃態勢に入り、突きをくり出せ!!

6 自分の突きがヒットしたからといって安心してはいけない。相手が反撃を始めるまで攻撃の手を緩めてはダメなのだ。



1 タカを攻略するためには、まず耳を鍛えよう タカの鳴き声が聞こえたら身構えるのだ。

2 タカが見えたら即座に飛んでいる高度を確認し、何段の突きを出すかを瞬時に判断する

3 突きは蹴りより応答性が悪く、しかも射程距離が短い。微妙なタイミングが必要だ。

4 当たーり！ 突きをくり出すタイミングさえ身体で覚えてしまえばカンタン。

用し、破壊力のある突きを使おうとしない。かくいうオレも、勝負に気をとられるあまり、暗殺拳の奥義を忘れて、突きを軽視していた時代があった。そこであみ出したのが、蹴りだけで闘う足蹴拳と、突きだけで闘う手突拳だ。さらに、亜流として上段のみを使って相手を倒す冗談拳なども考案した。足蹴拳は初級者向き、手突拳は上級者、冗談拳は超人向きといえるだろう。これらの闘い方をマスターすれば、空手、功夫だけでなく、ボクシング、アーバンチャンピオンなどの達人にもなれるわけだ。

またカラテカでは、自然の摂理を無視した天地逆転拳もできる。

手突拳の緊迫感がたまらない

やはりオレは、突きだけで競う手突拳が好きだ。敵の動きを微妙にとらえて突く快感は、なんともいえない。敵の蹴りをスウェイでかわし、懐に飛びこむスリルとサスペンス！ 引き際を誤ると敵の報復攻撃を一拳に受け、こっちの身が危なくなる。この、死を直視した緊迫感がたまらない。

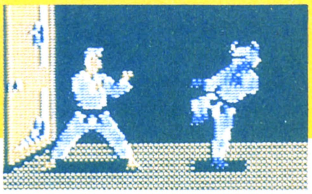
手突拳をマスターするには、根性と体力、そして腱鞘炎にも屈しないタフな指が必要だ。加えて、相手の動きを瞬時に察知できる目と反射神経、それと推察力だ。これらに自信のないヤツは先を読まないほうがいい。この拳法をマスターできなければ抹殺されるからだ。

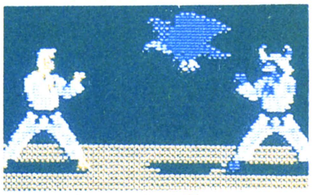
ということで、オレの必勝テクを紹介することにしよう。基本テクは、やはりスウェイからの突きだ。敵の蹴りを受けてしまっては攻撃ができないからな。スウェイは敵の攻撃をかわす効果だけでなく、敵が間合いをつめようと前進する引き金ともなる。ここでチャンス、敵の前面がガラ空きになるからだ。タイミングよく一歩踏み出して拳を前にだそう。

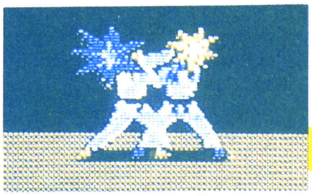
タカ攻略法

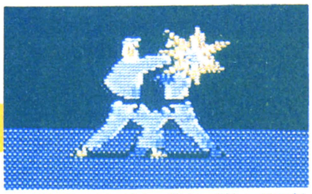
タカにはスウェイから突くという基本テクは通じない、とかタカは蹴りでしか殺すことができない、といまだに思っている人も多いのではないか。タカだってたかが敵の一員。突きでも倒せるのだ。要領は、蹴りを使って撃退するのとほとんど同じだが、突きのタイミングが蹴りのときよりコンマ数秒早くなければいけない。つまり、突きのほうが応答性が悪いのだ。また、上・中・下段によって微妙にタイミング差があるぞ。

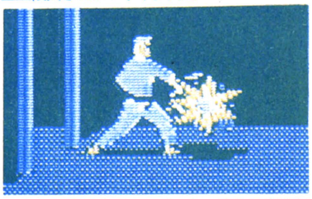
タカの波状攻撃に対しても、あわてているようでは上級者とはいえない。タカの飛ぶ高度からどの位置の突きを繰りだすかを、一瞬のうちに判断して撃退してほしい。


▲下がれなくなるとアウト！ 手突拳の弱点。


▲こいつがタカだ、拳で撃退せよ！


▲上段突きの相討ち。これは悪い手本なのだ。


▲上段突きのよい手本。間合いがたいせつだ。


▲タカ撃退はタイミングのみ。根性で突破だ。

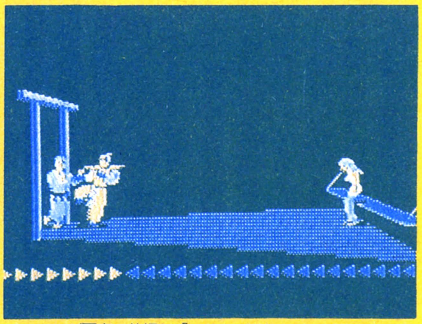
悪魔の首領攻略法

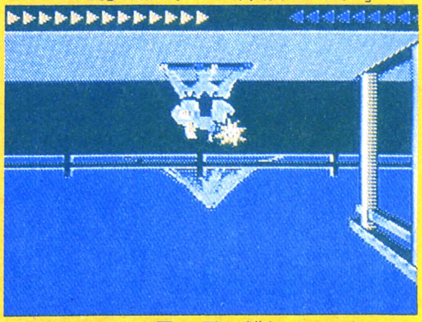
アクマの首領、こいつは敵の大将だけあって、なかなか手ごたえがある。なにしろ攻撃の手、いや足を緩めないのだ。この首領さえ倒せば、そのむこうには可愛い恋人のマリコが待っているのだから、あせってはいけない。ここは、基本テクにもどって首領のスキを突く。押してダメなら引いてみな、の理論だ。手突拳ではできないが、スウェイからの回し蹴り、中段突きのコンビネーションは効果的だ。

首領を早く片づけたいのなら南斗百裂拳を使うのがいい。基本テクを用いて首領を引きよせたなら、機をみてイッキに突っこみ、完全に相手の懐に入って突きの連続を喰らわすのだ。百裂拳が成功すればよいが、もし失敗したら命取り。百裂拳は両刃の剣なのだ！

マリコとの再会

恋人とはいっても、マリコは高貴なお姫様。礼節を忘れると、パカーンと蹴りを入れられるゾ。やはり女性には紳士でなければならないのだ。なかには、マリコの脚線美を見たいがために、蹴ってほしいという人もいるようだ。BEEPERも、マリコの熱い抱擁を受けるために、オレの拳法を盗んで精進してほしい。


▲こいつが悪魔の首領だ。「マリコ、今助けてやるぞ！」


▲カラテカのDISK。B面には天地が逆転したものが入っているのだ。和製ゲームソフトにもこんな趣向がほしい。

おもしろプレイ大集合！

歩け歩けの救出作戦

チョップリフター

■セガ／システムソフト／ブローダーバンド
■セガSC・SGシリーズ／PC-88／アップルII

未体験ゾーンをBEEPERへ！ マニアが考案した新ルールを出血大公開！ もはや、キミはチョップリフターから逃れられない。

文／武井つかさ

セガにも登場した人気ゲーム

セガを持っているBEEPERに朗報が届いたゾ。待望のチョップリフターが、セガでも発売されたのだ。チョップリフターといえば、もともとはゲーム先進国のアメリカでアップルII版として発売されたものだ。発売元は、あのロードランナーを作ったブローダーバンド。このチョップリフターとロードランナーで、一躍トップソフトメーカーになったぐらいだ。

チョップ（マニアはこう呼ぶのだ）は、アメリカで発売当初から人気ベストワンに選ばれ、その後もずっとトップチャートに入っているすごいゲーム！ タンクや戦闘機、空中機雷の間隙を縫って、敵の真只中に残された同胞64人をヘリコプターで救出していくという設定なのだ。こう書いてしまうとシンプルなのだが、シンプルなるがゆえになかなか難しい。

敵の真只中にヘリを着陸させなければ同胞を乗せられないし、しかもヘリに乗れるのは一度に16人まで。着陸すればタンクにねらい撃ちされ、せっかく同胞を乗せて飛びたっても、戦闘機や空中機雷の迎撃によりあえなく撃墜されてしまうかもしれないのだ。この手に汗にぎる救出作戦が、人道主義の国アメリカで大人気になるのは当然のこと。そこで、日本でもこのおもしろ度100％のチョップが移植されたわけだ。BEEPERも絶対遊んでみたいネ。

しかし、アップル版チョップは発売されてからずいぶん経っているので、飽きてきたゲーマーがでてきたのだ。そこで今回は、そのゲーマーたちが考えだした新しいチョップの遊び方、新ルールを、BEEPERにいち早く教えてしまおう。題して「歩け歩けの救出作戦」。新ルールでは、ヘリで人を運んではならないのだ。キビシイ時代の昨今、他力本願で敵から救助してもらうなんて不埒な考え！ 助かりたいなら、自分の足で走って逃げろというわけだ。

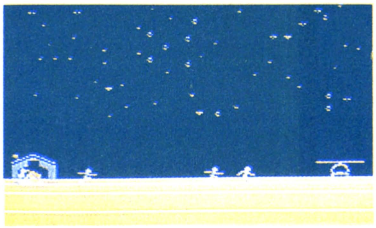
2つの基本テクをマスターしよう

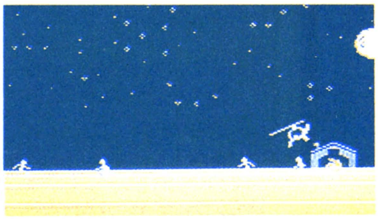
この「歩け歩けの救出作戦」はべろ〜と眺めていたってダメ。同胞たちは勝手に走り、手を振り、そしてタンクの餌食になるのがオチ。誰ひとりとして、基地まで走って逃げようなどと考える輩はいない。必ず助けてくれるはずだ、と思いこんでいるヤツラばっかり。まったく情ない！ 今どき、楽して助かろうなんて甘いのだ。そこで、ヘリの役割は、彼らの生存本能を刺激して基地まで走らせることにある。ちょっと目を離すと、どこへ向かって走っていくかわからないような、3才児並の同胞が相手だから気を抜けない。中には敵のタンクに向かって走っていく抜け作までいる。

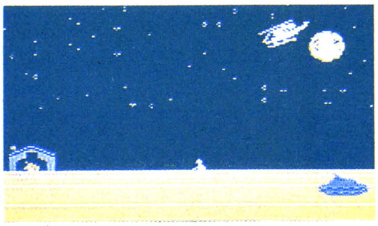
基本的には、ヘリが着陸すれば同胞は助けてもらおうと、ヘリのほうへ走ってくる。これをうまく使えばよいわけだ。つまり、着陸してヘリのほうへ走ってきたら、十分ひきつけておいてさっと飛びたつ。重要なのは、同

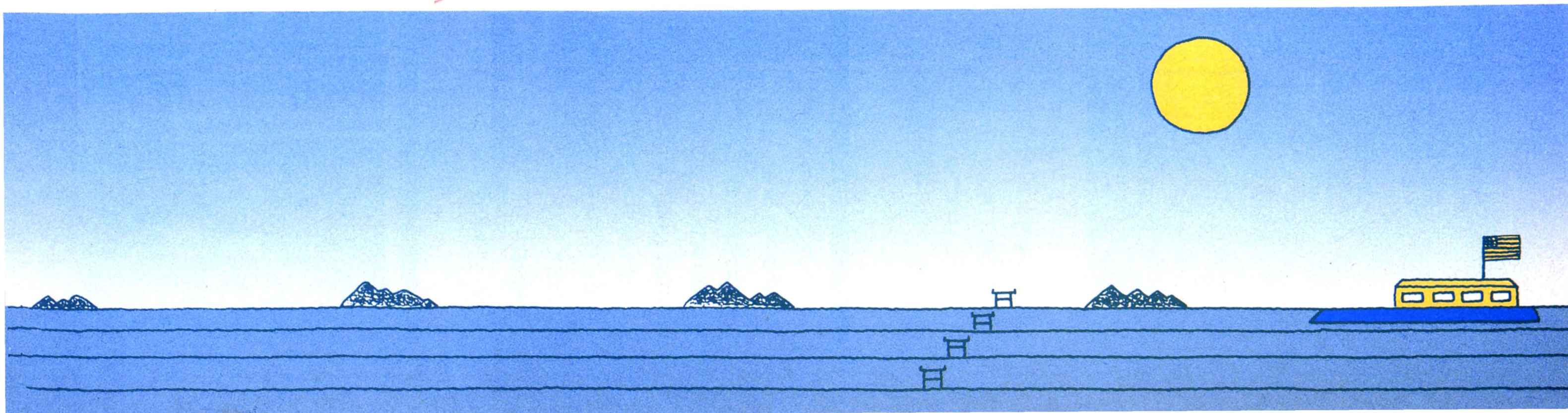
タイトル画面はマシンによって少し異なる（PC-88）。

オリジナル版のオールスターキャストだ（アップル）。


基本テク「非情のランディング」がこれさ（セガ）。


ヘリの高度により人間の動きが変わってくるよ（セガ）。

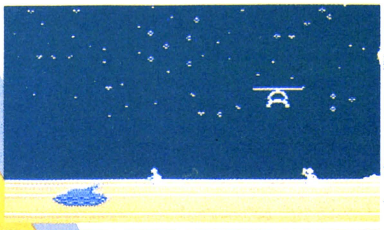

タンクは地対空ミサイルがないからヘリは安全（セガ）。



胞を絶対にヘリに乗せないことだ。名づけて、基本テク「非情のランディング」だ。これを使えば、なんとか彼らを基地まで連れ帰ることができるはずだ。この基本テクを使うときはできるだけ基地側に着地したほうが効率がいい。しかし、画面上に人がいないと、なかなか寄ってきてくれないのだ。また、画面の端に着地すると、タンクの集中砲火を浴びる可能性が大！ 注意する必要がある。

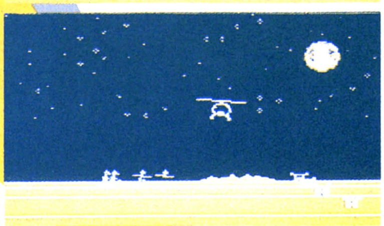
できれば同胞をひと塊にしたほうが扱いやすい。なぜなら、団体であれば基本テクを使いやすいし、効率もよいからだ。そこで考えだされたのが「農協化テク」だ。ヘリがある一定の高度にいると、ヘリの近くにいる同胞は逃げ、遠くにいる同胞は向かってくるというもの。ただしヘリの高度によっては異なった動きをするが、団体化させるのは、それほど難しいことではない。また、マシンによって高度がちがってくる。だから、くわしくは自分のマシンで試行錯誤をくりかえして、このテクを習得してほしい。

2つの基本テクさえしっかりできれば、「歩け歩けの救出作戦」に失敗することはない。もし失敗したなら、きみが下手なだけだ。



タンクのほうに走る同胞。でも見殺しにはできぬ（セガ）。

おひとり様、ごあんなーい。基地には星条旗が翻る（セガ）。



鳥居のようなものが国境だ。応用のテクが有効だ（セガ）。

「ひっかけ」「ひきずられ」の応用テクも

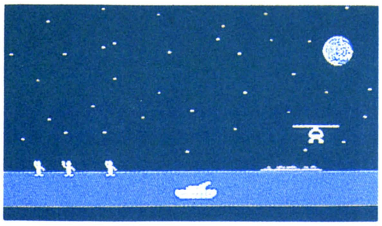
応用テクもたくさんあるので一部紹介しておこう。

ヘリの高度によっては同胞が近寄ってきてくれるのだ。つまり、基本テク「非情のランディング」のように着陸しないでも、基地のほうへ導ける。このテクの利点は、ヘリが着地しないので、タンクの砲火を気にする必要がないことだ。通称「ひきずられテク」という。

もちろん、ヘリの高度によっては同胞が逃げてゆく。これを利用したのが「追っかけテク」だ。要するに、ヘリの高度を維持して同胞を基地へ追いこんでいくわけだ。どちらの応用テクも高度が問題となり、うまくやらないと思わぬ方向へ走っていってしまうゾ。「歩け歩けの救出作戦」はセガだけでなく、PC－88やアップルでも任務を遂行できる。ただしセガ版だけは、任務の遂行状況を点数で表示してくれるのだ。しかし、セガ版が一番難しいようなので、気をひきしめて救出作戦にあたってほしい。

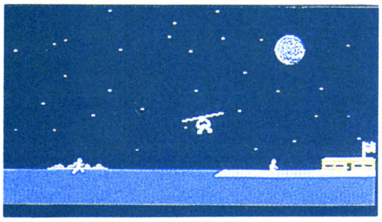
マニアが考案したのは、「歩け歩けの救出作戦」だけではないのだ。PTAの超まじめおばさんたちが聞いたら、目をつりあげて「BEEP廃刊運動」をおこしそうな新ルールもある。私はよい子のBEEPERにあえて危険を冒してまで紹介しようとは思わない。が、せっかくの機会だから、ちょっとだけ教えよう。ただし読んだらすぐに墨で塗りつぶしてくれ！

「みな殺し一掃作戦」、これがBEEPを廃刊に追いこむかもしれない恐怖の新ルールだ。その名のとおり、同胞たちをすべて殺してしまうというもの。殺人のしかたは自由。ヘリに搭載されているバルカン砲を使うもよし、ヘリに乗せるふりをして一人ずつ踏みつぶして殺すもよし、血わき肉躍る殺人ゲームとなるわけだ。敵に殺させてもよい……。あとは自分で研究してほしい。

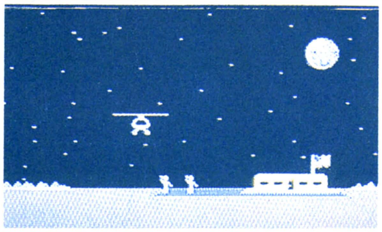


そばにタンクがいるのに手を振る、抜け作たち（88）。

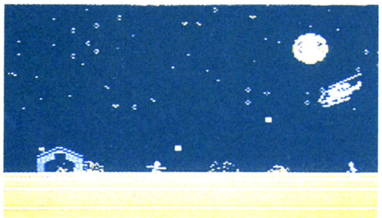
ヘリの高度を誤ると、すぐに逃げ始めるから注意！（88）



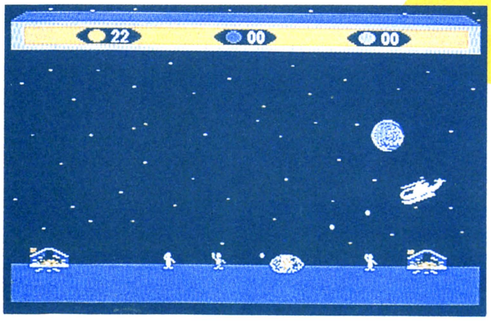
「歩け歩けの大作戦」はほかのマシンでもできるゾ（88）。



これがオリジナル版！ アップルがほしい（アップル）。

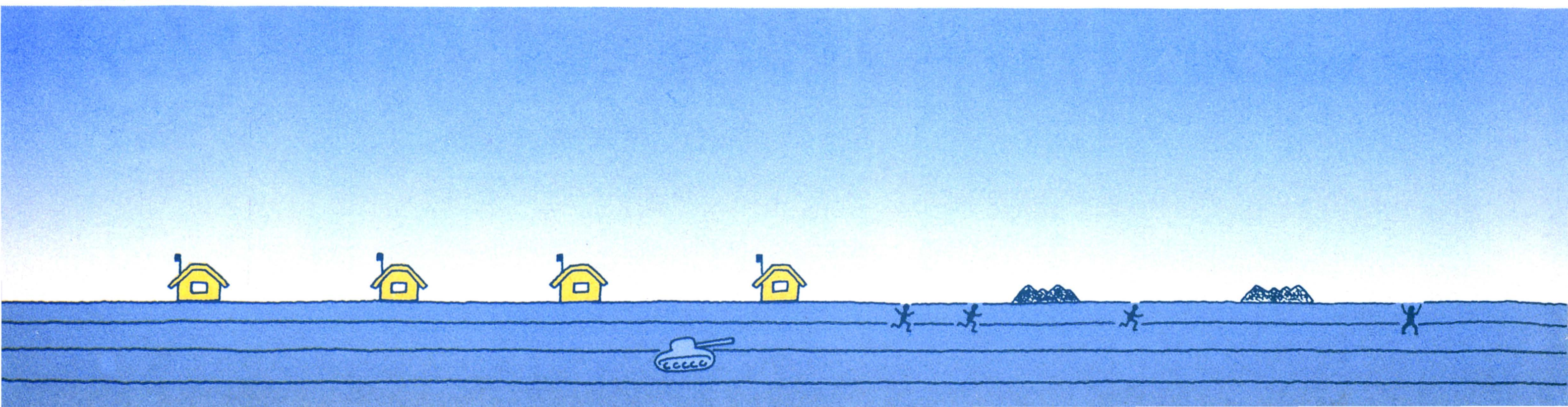


恐怖のみな殺し大作戦だ。バルカン砲の連射！（セガ）



なんの疑いもなく手を振る人を殺す、この快感!?（88）

ILLUST／K. TOYOTA



ロードランナー

コンクリート・ロードランナー

■ハドソン／ソニー／システムソフト
■ファミリーコンピュータ／MSX／SMC-777／PC-88

面 おもしろプレイ大集合！

人気ふっとうの家族電算機に対抗して、家庭電算機が、ひと粒で2度おいしいプレイを公開！

文／家庭電算機

みなさん、こんにちは。今号から始まったファミコンクリート・ロードランナーも、きょうでとうとう最終回を迎えることになってしまいました。……と、ここまで読んで「ナニカ、オカシイ」と思ったキミ。そのとおり、このコーナーは、あるときはカタメの運転手、そしてまたあるときはヤワラカメの運転手。その正体は家庭電算機の（ファミ）コンクリート・ロードランナーなのだ。だんじて、家族電算機氏のファミコンストラクションではないから、そのつもりで。

だいたい、ファミコンストラクションは、あまりに通好みと言おうか、マニアック過ぎる。あんなテクを考えるほうも考えるほうだが、それをまた解いてきたり、対抗して面を投稿するなど、言語道断である（イヤ自分で解けないから言ってるんじゃないぞ。ちがうぞ。ちがうってば……）。

そこできょうは、ロードランナーのフツーのファンがノーマルの面に飽きてしまったときに、病的にならない程度に難しい面をかんたんに作って楽しめる、という家庭電算機流の遊び方を公開してしまおうというわけだ。しかも機種だってファミコンはもちろん、MSX、SMC-777、PC-8801の面を紹介しているから、ファミコンストラクションでなかまはずれのキミもOK。ほかの機種への応用だってかんたんにできてしまう。

さて、そこでその手法だが、これはじつにこのコーナーのタイトル「コンクリート・ロードランナー」が暗示しているように、ノーマル面のレンガを全部（あるいは一部でもよいが、どうせなら全部）コンクリートに入れ替えて面を作ってしまうのだ。

だから当然、穴を掘らないと金塊が取れない面は除かなければならないが、もともと穴を掘って悪人（家族電算機氏は番兵と呼んでいるが、もとをただせば悪人である）を落としながら取るようにできている面を、「逃げ」と「かわし」でクリアするというように、基本は同じでもまるで攻略法が変わってしまい、ひと粒で2度おいしくなるリサイクル運動ともいえるわけだ。面によっては完走は不可能かもしれず、完走を保障されるよりスリリングでもある。

まずは以下のサンプル（これは完走できるよ）でうで試しをしておもむろに眠っているキミのロードランナーを起こしてやろうじゃないか！

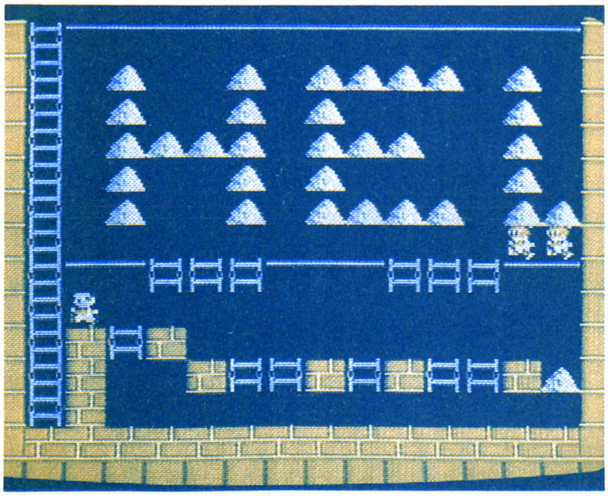
ファミコン編

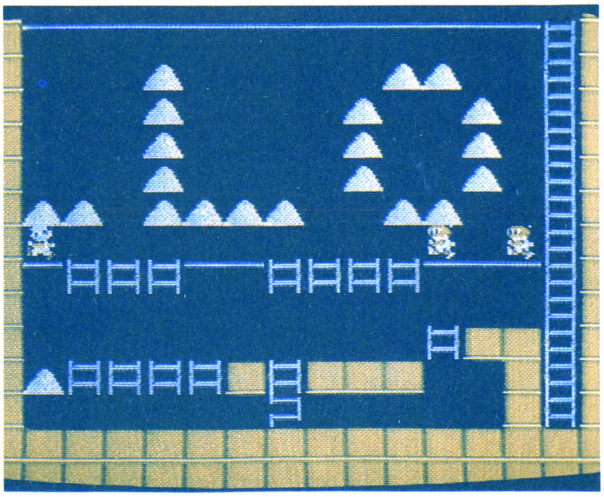
ファミコンユーザーのために、コンクリート・ロードランナーでは、今回のメインテーマとは別の特典を用意している。なんとあのチャンピオンシップロードランナーの幻の第一面がじつはアップル版のデモ画面だというのは、知る人ぞ知る、知らない人はまるで知らない事実だが、じゃあ実際にどんな画面なのというと、さっき手を挙げた人もなんとなく目をそらしてしまうのが実情だろう。

そこでこれを見れば、あすからキミも胸を張って生きられることと思う。家族電算機氏はこんなよいことはしてくれないのだよ。

ただし、もちろんエディット面では上下左右にスクロールしないし、まるでそのまま出したのでは、なんのためのコーナーかわからない。そこで画面を上下に詰めて、左右を分割して、まったく性格の異なる2つの面にしてしまった。

左がオリジナルに近い取り方の面（かんたんだぞ！）で、右がコンクリートタイプでちょいとめん



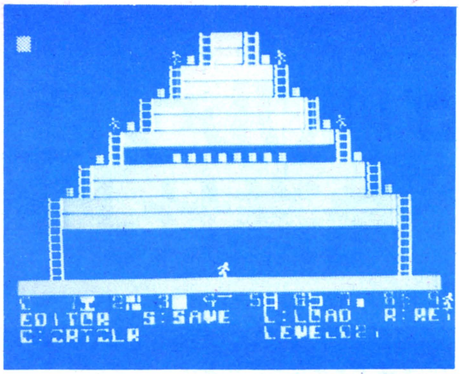


どうだ。2つ合わせてHELLOの面だが、ひょっとしてオリジナルよりも難しいかも……。左の面はふつうのプレイ法で、右の面は今回のコンクリート・プレイ法で楽しんでみよう。さあ、コンクリートの鉱道から、キミは金塊をもって脱出できるかな。

MSX編(1)

このピラミッドのような面は、FD版ロードランナーの19面をコンクリで固めたものだ。

MSXのROM版の場合、エディット機能はついていないので、こうした面を作ることはできないが、こうした面で遊ぶことはできる。つまり、このコーナーの主旨は同一面でもいろいろな解き方をして楽しもうってわけだから、エディット面はそのための手助けにすぎない。ノーマル画面のままでも、穴を開けないと心に決めて(大げさだな)クリアしようとすれば、そこに自から別の道が見えてくるのだよ。



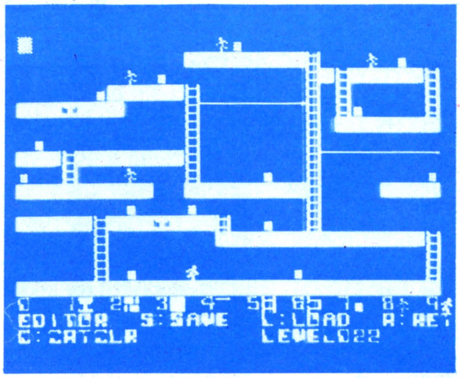
MSX編(2)

同じくFD版より20面のコンクリ固めだ。

これには落とし穴があるから、スタートすると、そこだけはレンガ模様になってしまうが、あまり気にせず、かえって落とし穴の位置がよくわかってありがたいぐらいに思ってプレイしよう。

この面では、やはり悪人の誘導がポイントになるので、ランナーの位置による悪人の動きを観察すること。

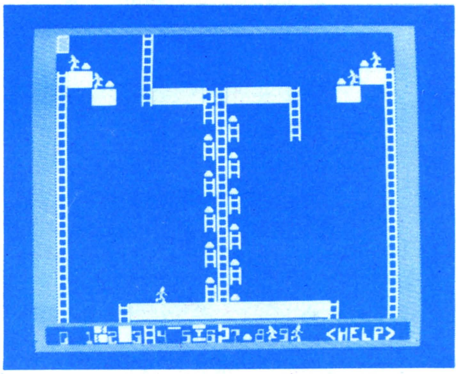
ちなみにFD版の最後の31面はアップル版にもないオリジナルで、とくに10面ほどはチャンピオンシップより難しかったぞ。



SMC-777編(1)

コンクリート詰めにすることによって、ふつう、面は難しくなる。が、かえってやさしくなる面もある。というのも、なまじ穴が掘れるとそれにたよってしまい、ほかの手順とか悪人の動きを研究しようという気が起こらなくなるためで、案外穴など掘らずに逃げまわっていたほうが、捕まらずにすむ。

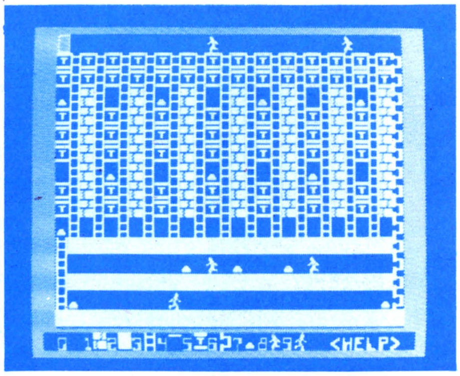
11面に手を入れたこの面の場合もそんな感じだ。たしか、元の面は単純なわりに手こずったような気がするのだが、逃げまわるうちにふと悪人をうまい具合にまく方法がわかれば、コンクリート詰めされたこの面のほうがかんたんだ。



SMC-777編(2)

これは、例の、落とし穴だらけの面である。キミも苦労した辛い思い出があるだろう。その思い出をもう一度というわけで、魔の13面をコンクリ固めしたところ、悪人が持っている金塊を回収するのに、えらく根気がいるようになってしまった。

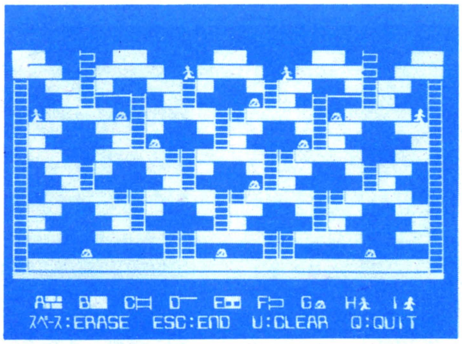
落とし穴についても、家族電算機氏は反対の立場をとっているが、これだけハデにあると、かえってふっきれるんじゃないだろうか?まあ、チャンピオンシップで一部使われているような、意地の悪い置き方は、どうもいただけないが……。



PC-8801編(1)

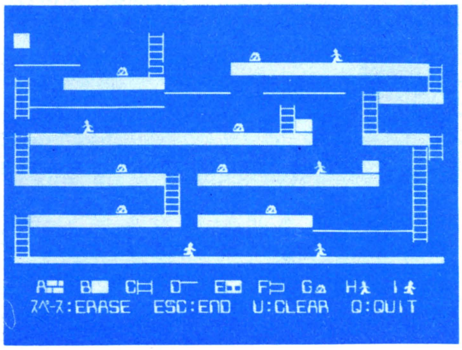
個人的な意見を言わせてもらえば、8801のSRを持っている人は、ぜひV2モードでやってほしいものだ。これは、コンクリート・ロードランナーにかぎらず、ノーマル面であっても、なんだか別のゲームをやっているようなスピード感で楽しめる。マニュアルは、これを勧めていないが、それはこのさい無視してみよう。

というわけで、この39面改は、みごとにレンガがコンクリートに変わり、時間的に余裕がないかのように見えるのだが、やはり意外なかわし方がわかれば、ゆっくりとクリアできるのだ。



PC-8801編(2)

これは、なかなかきわめつけである。といっても難しいというわけではないのだが、もともと6個しかなかったレンガ(ほかがコンクリートだということは、この6個はけっこう重要なわけだ)をコンクリートに変えてしまったのだから、大幅な戦術の変更を強いられることになる。実際に作ったときも、完走できるのだろうかという不安もあるにはあったが、人間やってみるものである。クリアした今となっては、逆になんのための6個のレンガだったのだろうか、と思ってしまうきょうこのごろでした。



ゼビウス ©㈱ナムコ　■ファミリーコンピュータ

おもしろプレイ大集合！

不戦ソルバルウで発進せよ！

真のゲーマーは、自分をつねにキビシーイ環境に置いて、テクをみがくものだ！

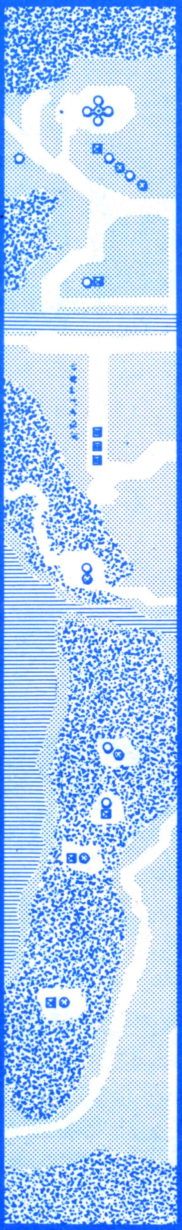
新ゼビウス・ワールド発見

文／HKD

ザッパーとブラスターがなくても

ピーッ、ピーッ。けたたましくサイレンが鳴った。「また敵のお出ましか。今日もハイスコアだぜ」不敵な笑みを浮かべて飛行士はソルバルウのドックへ走った。
と、発進を前に彼の表情は曇った。ゼビウス軍のスパイによって、ザッパーとブラスターの発射装置

エリア1

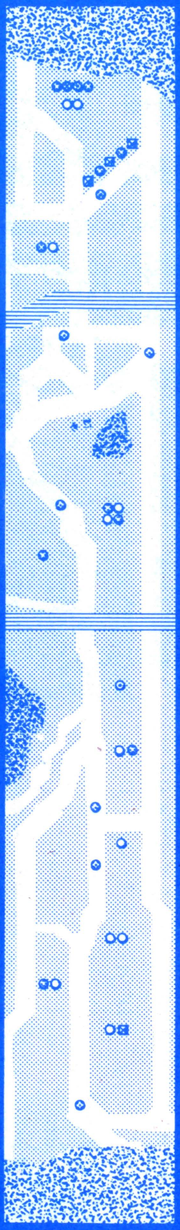


ログラムやボザログラムが並んでいるが、意外とかんたん。まず、手前のゾルバグが出たら右へ動かし、左側のログラムが出るまで左に進み、出現直後、右へほぼ直線上に移動（このとき2番目のログラムやボザログラムに注意！）する。ゆるいカーブを描きながら、右→やや右上→左ななめ上にぬければ、まず行けるはず。

ほんとうなら、ソルを出したいところなんだけど、無視してよけよう。敵機からは、タルケンが出やすい。

ゲームのはじめだけあって、超かんたん。たくみにトーロイドをよけて進むのが得策。ただし、ログラムには気をつけよう。

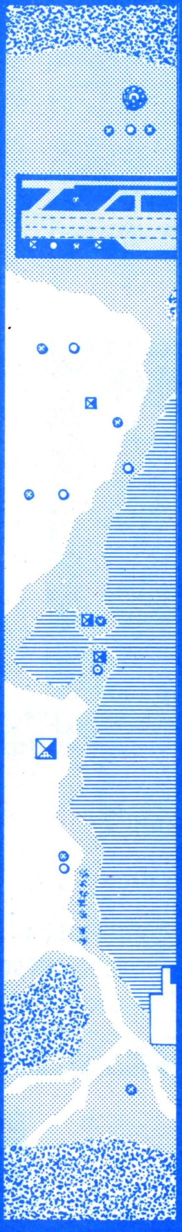
エリア2



さて、難しいところに出たが、1エリアほどではない。よけ方はきわめてかんたん。ななめに降りてくるドモグラムが画面外に出たことを確認し、左すみに移動する。2つのログラムの弾の発射を見て少しずつ、右へ動く（コントローラーを押す）。このよけ方を"遠回りぬき"と呼ぼう。

のんびりした地形がつづく。油断は禁物だが、気楽さもたいせつ。中間で多少弱い空中物の攻撃があるが、ヒョイヒョイとよけてしまおう。

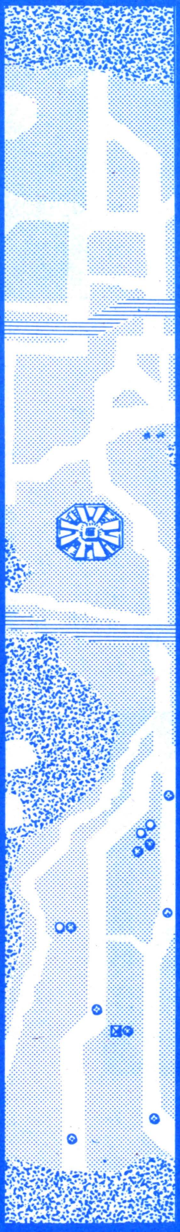
エリア3



スペシャルフラッグゾーンが画面の4分の1を通過したところで、中レベルの空中物が来るが、弾をたくさん発射するものは出てこないので、ラクにクリアできるはず。ただしゾシーが出たら、ひたすらフェインでふり切れ。最後のガルデロータは遠回りぬき（右→左）でぬけられる。

〔バキュラエリア1〕なんのことはない、スイスイとバキュラのあいだをかいくぐってクリアだ。ガルバーラのそばで出てくるタルケンに注意しよう。

エリア4



ここから港までしばらく空中物の攻撃がつづくが、中レベル程度なので、スーイスーイといこう。

〔ジェネシスのよけ方1〕　ソルバルウを画面下から1コ分空けた高さに保ち、そこで左右にひたすらよける。あとは反射神経の勝負だ。

アンドアジェネシスまでは、かんたん。ゾシーさえ出なければ……。

空中物

トーロイド中心線に対して、ソルバルウの反対側に出現。ソルバルウとたて軸が重なると逃げ出し、追うとさらに高速で逃げる。
タルケントーロイドとちがい、ランダムに出現。ソルバルウに対し、1発弾を撃ったあと退却する。
ギドスパリオ高速でソルバルウめがけて飛んでくるが、画面には最大でも5個しか出ないので、よけるのは意外にラク。
ゾシー一番しつこく、いやらしい敵。ザッパーを撃たずによけつづけるのは、つらい。練習してパターンを見きわめよう。
ジアラ基本的には、トーロイドとほとんど同じ動き方をするが、高速なので、大きく左右によけながら、かわしたほうがいい。
ザカートほとんど直線で来るのはかんたんでザコだが、ななめに飛ぶタイプは

が破壊されていたのだ。
しかし、彼は発進を決意した！

プレイングルール

さあ、キミは、ザッパーもブラスターも発射できない不戦ソルバルウに乗って出発しよう。

遊び方はかんたん。コントローラーのA・Bボタンを一切使わずに、どこまで進めるか、というものだ。つまり、✚字ボタンだけを使って敵機や弾をよけながら進んでいくのだ。

これは難しい飛行になるぞ。コントローラーの✚字ボタンでなくジョイスティックを使っても、これは至難のワザだ。しかも持ち機ソルバルウは3機。どうだ、これこそマニアだけがチャレンジできるプレイだ。

そこで、少しでも役立てばと、各エリアごとに、敵の攻撃のかわし方を書いてみたので、キミのプレイに役立ててほしい。

相変わらず人気の高いゼビウス、ときには、こんなふうにひと味ちがったルールでプレイしてみるのも楽しいゾ。

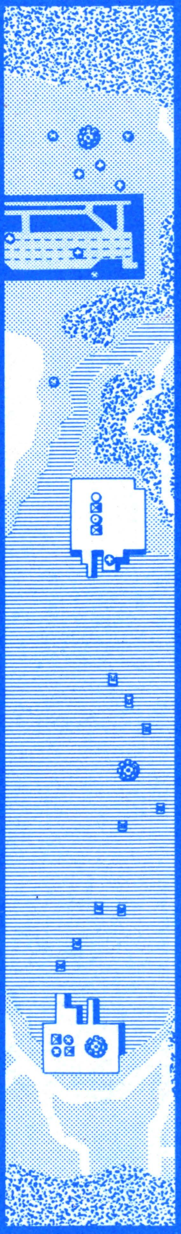
マニア対談

では、不戦ソルバルウでプレイした2人のマニアに対談してもらおう。

立花ねぎぼう――ゲーム歴6年の大ベテラン。今まで得意なゲームは、ラリーX、ルパン三世(知ってるかな)、ムーンクレスタ、ギャラガ、ゼビウスなど。

高田ファミぼう――自称ファ

エリア5

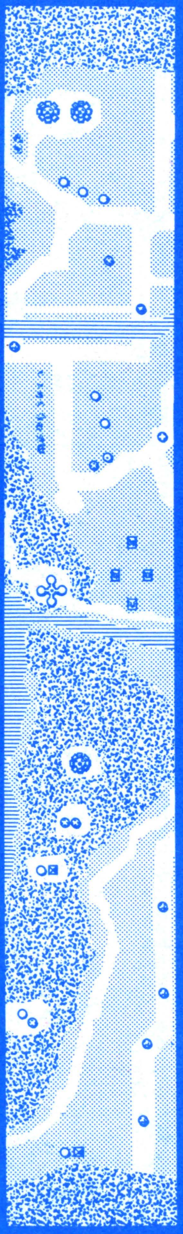


ここは、どちらのはじからも〝遠回りぬき〟ができないが、応用で切りぬけることができる。飛行場のドモグラムが見えたら、すかさず右すみへ移動。そこで弾をかわし、少しずつドモグラムの動きに合わせて左側へ移動すると、真ん中のドモグラムが弾を撃たなくなる。そこですかさずななめに左上にあがる。こうすれば完璧さ。

このあとアタック(空中物が2～4回ぐらい続き、2個目のガルデローダが出てくる)があるので、右→左の遠回りぬきをやる。3分の1ぐらい下に来ると、再び空中物が出てくる。港が見えてくると、ややきつい混合攻撃がある。地上物はある程度無視し、空中物に集中しよう。ゾルバグが中ほどに来ると、空中物出現だ。

港のガルデローダはてこわい相手だ。これが画面の中ほどまで来ると、空中物が出現する。

エリア6



ななめに降りてくるドモグラムと、真ん中のログラム3つに重点を置き、おもに左はしでよける。そのまま左でよけたのち、ログラムが3つ現れたら、左→右の遠回りぬけをやる。うんとぎりぎりでやらないと、死んでしまうよ!!

2つのゾルバグが真ん中を通過すると、空中物が出てくる。そのとき、あらかじめソルバルウを左はじへ動かしておき、空中物をよけつつ、左→右の遠まわりぬけをやる。そして、川が見えたころにはまた左はしへ寄せておき、左→右の遠回りぬけをやる。

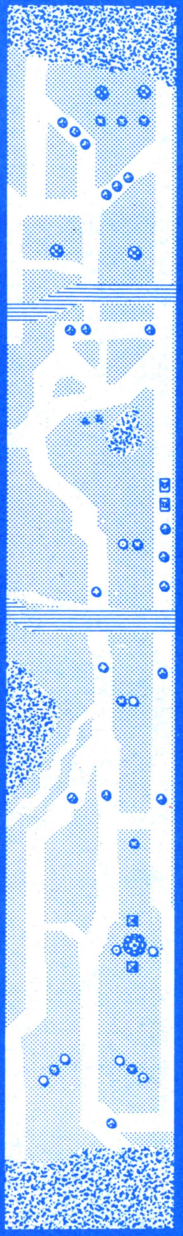
さあ、6エリアだ。はじめはドモグラムよりログラムに重点を置こう(ログラムのほうが弾を撃ちやすいのだ)。そうすれば、2つのゾルバグまでの空中物は、なんとかかわせる。

エリア7

どうということのない地形がつづくが、ログラムが1つあるところでタルケンが1機、1万点グロブダーのところでテラジが2機来ることを忘れないようにしよう！　最後に出てくるガルデロータは右→左の遠回りぬきでOK。

〔バキュラエリア2〕このエリアのポイントは、前半のドモグラムをいかによけるかだ。5台目のドモグラムが出たら右→左の遠回りぬきをやる。このとき、ある程度敵の弾を見ておきながらやると、敵の弾に追いつかれなくて、いいようだ。

エリア8



3台のドモグラムは左から動き始め、2機が分かれたら、真ん中をななめ右上へ上昇。そののち、真下へ下がり、右→左の遠回りぬけをやり、そのままななめ右下へ移動し、また、右→左へ遠回りぬきだ。

上からドモグラムが出ると、空中物の攻撃が始まる。そのあと、ゾルバグとログラムが見えたら右へ動き、少しずつ左へよけて、弾を集める。左はしの真ん中に逃げていくドモグラムの撃つ弾は、インケンなので、要注意だぞ！

エリアはじめ、あらかじめ右はしに寄っておき、右→左の遠回りぬきをやるが、また急いで右へ行き、もう一度遠回りぬきをやる。ドモグラムが1度に3台来るが空中物をなるべく右のほうに寄せて左に移ると、たいへんよけやすいぞ。次の2台のドモグラムは、意外と弾を撃ってくるので、危ない存在だ。

どこで弾を出すかわからない。そのためゾシー同様、何回もプレイして、その感覚に慣れよう。

カピ得点の高いキャラは、それだけ強いはずなのだが、このカピだけは、なぜかいともかんたんによけられる。しかし、発射する弾が少し多い(約6発ぐらい)、しかも逃げていくときなので、多少注意を。

テラジむちゃくちゃ弾を撃ってから逃げていく、一番インケンなヤツ。とにかく必死に逃げよう。うしろにまわられたら「おまえは、すでに死んでいる！」だ。なお出現方法は、トーロイドとほぼ同じ。

ブラグザカートとにかく、めっぽう強い。よけ方はない。反射神経の勝負だ。ガンバレー！

ガルザカートボクは、このキャラが一番ひねくれていると思う。なにしろ、アーケードなら爆発地点に対して45度に進入してよけられるのに、

ミコンの鬼。今までのファミコンのゲームは、ほとんどきわめているという。今年の夏に開催される、ナムコ主催の「ナムコットサマーカップ'85」に彼が出てしまったら、1位は必至だろう!?

立「なかなか、こんな遊び方もおもしろいんじゃないかな〜」

高「まーね。㋫プレイヤーの弾よけにも役立つしね」

立「ゲームセンターじゃ、こんなことはもったいなくてできないもんな」

高「そのとおり、だからファミコンはいいゲームマシンだ」

立「ところで、話はプレイ内容にはいるけど、いろいろと難しいところがたくさんあったと思わないか?」

高「かなりあったな。16エリアは、さすがに1回しかぬけたことがないけど、一番きついのは、13エリアのバックアタッカー、14エリアのブラグザカート、それと15エリアの一番最後……それぐらいだなぁ、オレとしては」

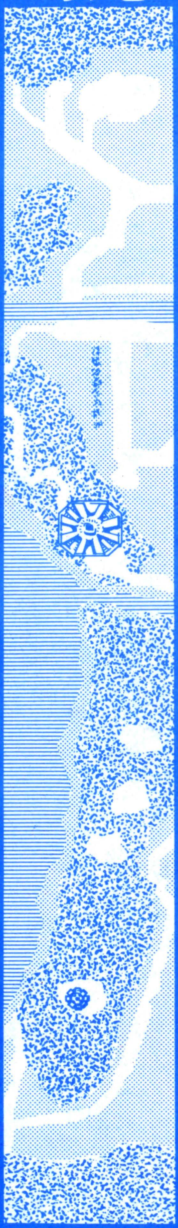
立「ふーん、なるほど、さすがは高田ちゃんだね。よっ、ファミコンの鬼!!」

高「よせよ。てれちゃうじゃないか。キミはどうだったんだい?」

立「ボクとしては、エリア8の最後、エリア9のゾシー、ガルザカート、エリア10のガルザカートなんかがきついな」

高「なかなか鋭いところをついているね。たぶん、ゼビウスのうまい人でも、ゾシーが出たら、かなり手こずると思うよ」

エリア9



ザカート3編隊のあと5〜6回、空中物が出現する。テラジなど強いものが、よく出るぞ。

〔アンドアジェネシスのよけ方2〕前回と同じように、画面下から1個を空けて左右によける。しかし、弾がやや多いので、そのつもりで。

最初のギドスパリオは、左右にソルバルウを細かく振ってよける。そして急いで右はしへ自機を移動し、ガルデロータが出現したら、右→左の遠回りぬきをやる。このとき、テラジが出ることがあるので、急いで下に下がる。ポーズボタン(スタートボタン)に手をかけておき、ガルザカートが出現したら、コマ送りのようにして、自機を爆発地点に対し45度の場所へもっていく。

エリア10

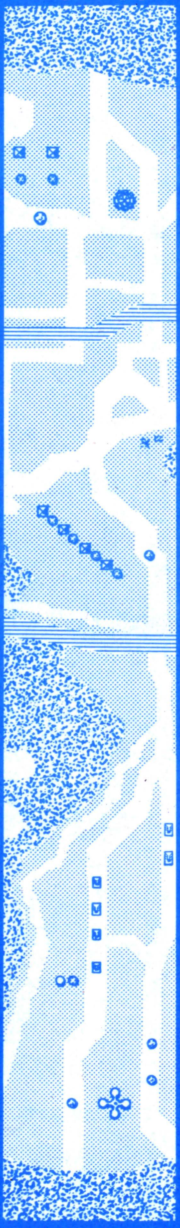
真ん中のログラムをよけたあと、すぐ右はしへ動き、デロータの弾が自機の2つ分上まで来たら、右から左まで半分、画面上を進み、そのあたりで弾切れか、あいだの広くあいているところがあるので、飛びこむ。しかし、すぐあとに来るテラジ1機を忘れるな!!

ドモグラム1機が曲者だじぇ。最大5発まで撃ってくるからね。油断してると、やられてしまうぞ。

ガルザカート3連ちゃんは、エリア9のはじめのとおりやればたぶん大丈夫。

エリアの出はじめ、空中物が来るが、9エリアの最後と同じことがよくある。ドモグラム8台は、左→右の 遠回りぬけがよさそうだ。なるべく下のほうをのろのろと動くことがポイント。

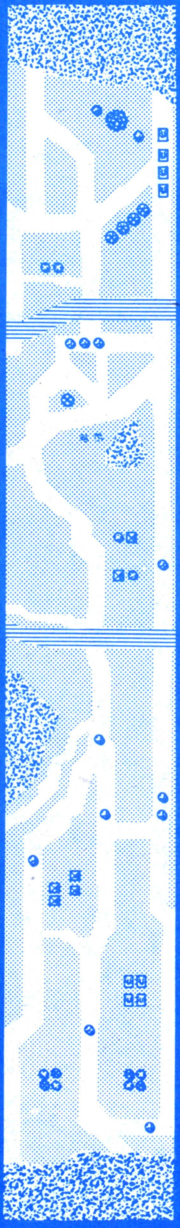
エリア11



ななめにのぼっていくドモグラムに注意。うっかりミス、ということが多いからだ。ここから川まで、バキュラは出ないので、ひたすら、よけに集中しよう。最後のガルデロータは、ドモグラムの最初の弾をよけて、左のほうに避けていれば、安全だ!!

〔バキュラエリア3〕ボザログラムを右→左の遠回りぬきでよけたあと、追う弾がなくなったら下へ移動、左→右へ動く。空中物はなんなくよけられる。バキュラに当たったらタコだ。

エリア12



2つのゾルバグが出たらしばらく弾を引き寄せ、左→右へ少しずつ移動し、デロータ2つ目くらいが消えたらすぐに上昇する。グロブダー3つ目くらいの上を通るとき、ちょうど弾の切れ目があるので、そこをついて、ななめ上へ急上昇する。

3連ドモグラムの横をかすめて上昇だ。デロータが画面中央に来るまで、左→真ん中というようにかわし、一気に上昇。

空中物が出てくるぞ。ドモグラムは、このあたりになると、かなり弾を撃ってくるので、気をつける。4本集団ソルの場所が画面外に出てしまえば、空中物はなくなる。あとひといきだ。

中盤の山場だ。よけ方は、右でうろちょろして一番早く来た弾をよけ、ちょんちょんと移動して、右→左の遠回りぬきをスローに行う。

ファミコンでは45度にならないんだもの。でも何回かやれば、あるよけ方が必ずみつかるはずだ。

バキュラこのキャラは、とくに問題ないのだが、最大でも5つしか画面に出ないので、それだけを注意すればOK。

地上物

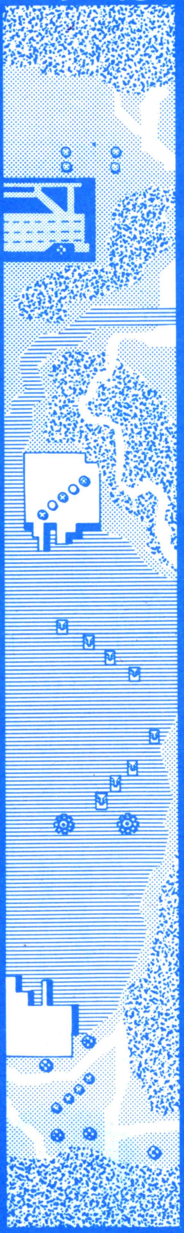
地上物に総合していえる点は、画面の下部(4分の1くらい)までくると、ほとんど弾を撃たなくなる、ということ。逆にいえば、地上物を4分の1の高さまでスクロールさせれば、地上物はラクになる。ただし例外もある。

ログラム最大3発しか弾を撃たない。しかし、たくさん出てきたり、空中物と混合で出てくると、ちょっとやっかいだ。

ドモグラムログラムと同様、ひとつふたつぐらいならまだしも、たくさん出ると、危い存在になる。画面外からの弾

立「うん、そうだ。ゾシーには、かなり痛めつけられたからね。でも、ゾシーをよけているとわかるけど、あれは、ある一定の法則(ほうそく)にしたがって動いているんだね」
高「そうそう、それを見つけ出して、パターン化してみると、もう一流プレイヤーだな」
立「それから、てごわいのは、テラジとブラクザカート。テラジは、ソルバルウとたてに並ぶと逃げる。それを利用して、左右にうまくふり分けて逃げる。超急角度で来られても、ひるまず反対へ逃げるんだ。ブラクザカートは、とにかく逃げまわることがたいせつなんだ。しかも、うしろへ逃がしたやつも、たまに撃ってくるから注意しよう。こんなもんかなあ……」
高「うん、だいたいあってる。オレのみるところでは、テラジは画面の中ほどよりちょっと下ぐらいで振り分けするのが、いいようだ。でも、自機のうしろへまわられたら最後、ほとんどあきらめるよりほかに、すべはない。でも、ポーズを少しずつずらしてやれば、ぬけられることもたまにはあるようだ。初心者は、ポーズを使って考えたほうがよさそうだ」
立「なるほど、ふむふむ。そろそろ時間がなくなってきたけれど、みんなも、独自のオリジナルテク・パターンなんかを発見したり開発したり……ってことがあったら、手紙でBEEPへ、どんどん送ってほしい」
高「そうだね。もしかしたら、オレたちよりもうまいプレイヤーがいるかもしれないしね」

エリア13

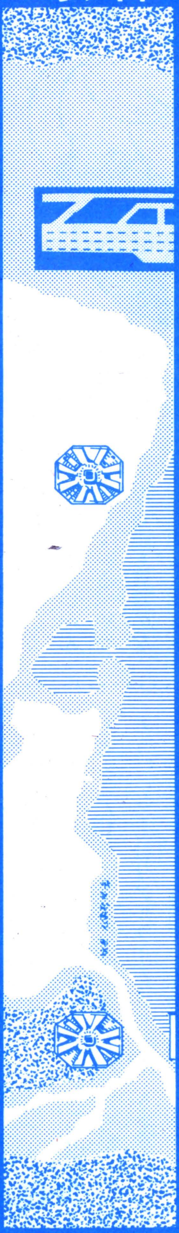


ゾシーをよけてきたキミ!! 運がいいね。このつづきを読みたまえ。よせたあと、左へ寄る。そのあと、ゆっくりと左→右の遠回りぬきをやるが、ここで注意。あまりきつく回ると、あとのジアラにうしろから弾を撃たれるので、ほどほどによけること。13エリア最後は、真ん中をつねにキープし、よけつづける。ジアラとギドスパリオは、同時に来ることがあまりないので、おそらくラクによけられるだろう。

空中物が終わると、ガルデロータ2機が待ち構えている。ここは左→右、右→左のどちらでも遠回りぬきができる。空中物に合わせ、自分で調節(ちょうせつ)しよう。グロブダーが出現すれば、一時休止だ。2列目のグロブダーが出終わると、再び空中物が激しく攻撃してくる。このとき、なるべく左のほうへ寄っておくとログラムがよけやすくなる。そのあと、左→右のゆるいカーブを描いた遠回りぬきをやる。ゾシーは、気合でよけるしかない。ぐるぐる回してよけろ。

ここから先、かなりきつくなるので要注意だゾ。まず一番右、上下の真ん中へ寄る。右はしのデロータが出たらそのまま下へ降り、画面下まで着いたら、すぐ左へ移動。はじから3つ目のデロータをかわし、右へ一気にもどる。この直後、空中物の第1波が来るが、一番上のデロータはまだまだ弾を出してくるので、そいつをマークしつつ空中物をよける。3波ぐらい来るぞ、気をぬくな。

エリア14



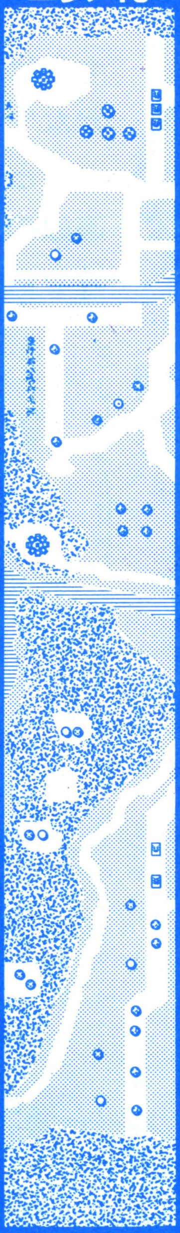
ここのアンドアジェネシスは、デロータが4つあると考えてよい。ギドスパリオも同時に出てくるが、弾を撃たないので、軽くあしらってやろう。その後、空中物が何回か出てくるが、気にすることはない。

シオナイトが出て、少し気が休まると思う。たっぷり休んでおくこと。このあと、ザカート、ガルザカートと来るので、心の準備はしておくように。

〔アンドアジェネシスのよけ方3〕ジェネシスと同時に出てくるゾシーとザカートが曲者だ。ブラクザカートと同じくらい神経を使うが、BEEPERの底力でなんとか切りぬけろ! 直後ジアラが来るが、軽くよけよう。ただし、うしろになった場合、うしろからの弾に注意!

16エリアなみの超難所だ。とにかくキミの反射神経の勝負になるだろう。ガンバルっキャない!

エリア15

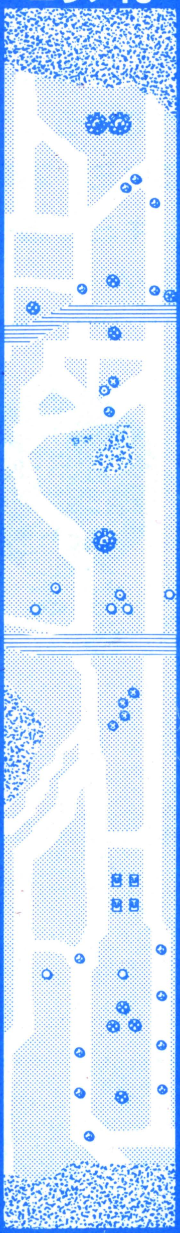


さあ、15エリアの山場だ。気合をいれろ。ドモグラムが1機だけ上へ離れたとき、右へ急いでもどる。そこで、デロータの弾とジアラの弾との方向を同じに保つ(ジアラがうしろへ行ってしまったらアジャパーだ)。そのあと、ジアラといっしょに左へ動いて、ガルデロータの左をかすめて上昇だ。

空中物は、ガルデロータが完全に出現するまで続く。ガルデロータと高速ドモグラムの陣(じん)の、ベストと思われるぬけ方は、まず左に寄っておく(空中物が出ているとき)。そのあと少しずつ中央に移動して、ドモグラムが中心に集合したか、する直前に、真ん中を急上昇してぬける。このあと、また左に寄る。そして、ログラムが3発発射したのを確認してから右へ移る。ドモグラム3つが、右の道へすべて移ってしまったら、自機を左側へ移動するんだ。このとき左のログラムに注意!

あと2エリアだ、気合をいれてがんばろうぜ! 最初から、ログラムとゾルバグが並んでいるところまで、左のほうでよけることが可能だ。そのあと、空中物が出てくる。このあたりではさすがに、攻撃のフォーメーションもかなり強い。要注意だ!

エリア16



ついに最終防衛ラインだ! とにかくドモグラムとログラムの弾に気をつけて、なるべく左端へ寄る。ここではジアラとギドスパリオが出るまで、左→右と動くとき真ん中を越えないようにする(越えてしまうと、ジアラに背後から撃たれる)。ジアラを1編隊やりすごしたら、デロータ(1番右)とドモグラムに注意して、第2編隊をやりすごす。ここまで生きていたら、キミはうまいぞ! そのあと上に逃げる。ドモグラムが3台いるが、とくに注意は必要ない。最後のガルデロータは右→左の遠回りぬけをやる。

休んでいるのもつかの間、右上へ移動し、最初と同じように少しずつ弾を引き寄せる。空中物も出るが、やられたら運のツキという気持ちでがんばろう。そのまま画面下を左へ少しずつ移動し、真ん中の道の上を急上昇して脱出。そしてドモグラムをよければ、第2防衛線もクリアだ。

魔の16エリア、ゼビウス軍最終防衛エリアだ。鉄壁の守りでかためられているゾ。まず、しょっぱなから空中物が出現。ここでゾシーやテラジが出たらあきらめて。空中物終了後、急いで右はじの一番上へ行き、そこで第1段階の敵の弾を集める。そのままゆっくり降りて来て、右→左とゆっくり移動する。そのあと上昇し、ログラムが真横に来たら、急いで右ななめ下へ逃げよう。その後、真ん中で空中物をよけ、ゾルバグが見えたら第1防衛線は突破だ!!

出しに注意しよう。

ボザログラム一見強そうだが、なんのことはない、ログラムが4つくっついただけだ。弾を引きよせればかんたんだ。

デロータ・ガルデロータちとやっかい者だが、弾を引きよせればなんのことはない。だが、弾の数がかなり多い(デロータ最大10発、ガルデロータ20発)ので注意しよう。なお、流れ弾はほとんどないから、その点は安心だ。

まっ、ざっと説明してみたが、実際プレイするのはキミたちなのだから、しっかり指と体と頭を使って、よけにはげんでほしい。注意をひとつ。敵の弾はつねに、ソルバルウのコックピット部分をねらってくる。どうしても難しいという人は、各エリア3発しか撃たないなど工夫してみよう。では諸君らの健闘(けんとう)をいのる!

オセロ必笑法

オセロ／森田和郎のオセロ

■MSX■SMC-777■オセロマルチビジョン■PC-98■PC-88■X1

文／遠藤行一

面 おもしろプレイ大集合！

キミはオセロのソフトに勝てるかな？　そう聞かれて、う、うっ、と答えにつまるキミ、連戦連敗のかわいそーなキミに贈る、オセロゲーム必笑法!!

欲求不満よさようなら

オセロ——有名なシェークスピアの四大悲劇のひとつだってこと、知らないだろうな。シェークスピアなんて知らなくても、ゲームのオセロは誰でも知っているはず。なんたってポピュラーなゲームで、家庭で職場で——コラッ、仕事中に遊ぶな——パーティーで、オセロで楽しく遊んだ経験が、誰でも一度はあるだろう。

シェークスピアのほうのオセロは、主人公が誤解から妻を殺してしまい、苦悩のために一夜にして白髪になってしまうっていう話なんだけど、ゲームのほうは一瞬にして真っ黒なんてこともある。この一手で形勢が逆転するっていうところが、このゲームをたいへんおもしろいものにしている。やったことのある人なら誰も異存のないところだろう。人間対人間でやっていると、相手や自分が「あれ〜っ」なんか叫んだりして、ワイワイガヤガヤとやるのがまた楽しいんだけど、人間対コンピュータ（オセロのソフト）と対戦した場合はどうだろうか。

相手してくれる友人や彼女、彼氏のいない人ばかりがオセロゲームのソフトを買うわけじゃないだろうけど、なにが目的でソフトを買うのだろう。ひとむかし前なら、「なんでぇ、よわっちいの」なんて言いながらも、けっこう楽しく遊べたオセロのソフトが多かったもんだけど、最近は、まったくといってよいほど楽しくないのが多いと思わないか。なにもオセロの世界チャンピオンになるんだ、なんて野心を持ってるわけじゃないのに、現在流通しているソフトの大半は強いの強くないのって、まるで素人が玄人、それも世界チャンピオンと対戦してるみたいなのばかりで、負けてばっかりだ。なんのためにソフトを買ったのか、首をひねりっぱなしだ。ソフトを買ってからいまだかつて、1度も勝ったことがないっていう人は星の数ほどいるだろうし、かくいう私もそんな1人なわけだ。この現象は某社のマイクロ・オセロ・リーグが元凶なわけで（?!）、年々コンピュータ・オセロが強くなっている情況を反映してるってことだ。

オセロのソフトのなにが楽しくないって、勝てないこともそうだけど、強いオセロほど人間の何倍も考えこんじゃう、ということだろう。いつもはリアルタイム・ゲームで矢つぎ早に戦闘機やら爆弾やらを雨アラレと降らしてくるはずのコンピュータが、このときばかりは1手に何分も考えこんじまう。私が今回この記事のために対戦した「森田和郎のオセロ」のレベル5なんて、通算で1時間も考えやがった。1時間もあれば、人間相手なら2回ぐらいはできちゃうってのに、これはちょっとズルだよな、まったく。

こんな日ごろのうっぷんも、「オセロ必笑法」と出会ってから、みるみる血行がよくなり、頭痛、肩こり、神経痛が治り、性格も積極的になって、誰かれとなく「この前、笑っちまったよ」と、オセロの話ができるようになった。

これもすべて、「オセロ必笑法」のおかげなのだ。

負け方にもいろいろ

さて、必勝法ならぬ必笑法とは何かってぇと、笑ってしまう負け方のことなんだ。勝とうとして負けるからおもしろくないけど、負けようとして負けたんなら、勝ったような気がするってもんだ。

負け方にもいろいろあって、1度もパスさせられずに60手打つとか、自分のほうにハンデをつけるとか。だけど、なんとなく勝つんじゃないかっていう気持ちがあってよろしくない。勝つ気をどうしても捨てきれない人には、石の数を考慮時間で割って勝負を決める、というやり方をすすめたいね。ムダに考えるソフトで、双方の考慮時間を表示してるやつなら、これでけっこう楽しめると思うよ。

必笑法の王者全滅負け

一番痛快なのは徹底的な負け方、なんたって全滅負けだ。知らない人もいるといけないから言っとくけど、60手全部打たなくても、とちゅうで両方とも打てなくなった

らゲームは終わっちゃうんだよ。全部のマス目がコンピュータの石で埋まってしまうところを見たら、うれしくって飛び上がっちまうぜ。この記事を読んだ人は一度は試してみてほしいんだけど、もしかすると、64対0の負け方は勝つよりも難しいんじゃないだろうか（棋譜1）。私も何回かやって、62対2とか63対1なんて、くやしい1戦もあったんだ。

60手全部打っての全滅負けも難しいけど、最短手数負けもけっこう難しいかもね。私の場合は最短で14手だった（棋譜2）。

必笑法の楽しみ

全滅負けは、ただ負けるだけじゃなくって、ほかにもいろいろと楽しむことができるんだ。こういう楽しさが、必笑法の必笑法たるゆえんなんだ。

①コンピュータの手を読む

なんたって負ける気でいるんだから、冷静になって局面が見られるってもんだ。コンピュータと対戦はしていても、自分の次の1手にこまるってことはまずないから、自分の手なんかは放っておいて、コンピュータといっしょになって考えてあげよう。「次の1手はここだよ」と、助言してあげることも忘れちゃいけない。助言どおりに打ったら、ちゃんとほめてあげる。ちがうところに打ってしまったら、「そこはよくないんじゃないかな」と、批評してあげるってのが親切ってもんだよ。

②コンピュータをバカにする

コンピュータは圧倒的に有利。こっちが負けようとしているんだからあたりまえだけど、それに気がつかない。私もプレイ中に何度か、「私は負けようとしているんだよ」と、いい聞かせたんだけど、疑い深いというか人の話を聞かないっていうのか、けっきょく聞きいれてもらえなかった。1度なんかは、「次にここに打たれて全滅だ」と思っていたら、ちがうところに打たれちまって、思わず「バッカでぇ」とさけんじまったよ。ソフトによっていろいろあるけど、バカな手を打つソフトが多いから、絶対に楽しめるよ。

③おおいに参考になる

負ける気でやってるわけだけど、コンピュータの打ち方をよく見ていると、いろいろと参考になるよ。勝つ気はないなんて言ってても、人間誰しも心のすみでは、勝ちたいって思ってるはず。豪快に負けながら、いろいろと打ち方を学べるなんて、まさに一石二鳥。とくに全滅負けは、必ずといってよいほど何回もパスさせられる。相手をパスに追いこんでいく打ち方を学ぶ絶好の機会だぜ。

基本戦術

必笑法にも基本がある。いわれてみると、あたりまえみたいに聞こえるけど、意外に実行できないもんだよ。

(イ) 最初はなるべく多く取る。

(ロ) 1手でも早くすみを取らせる。

(ハ) 相手を一方の辺に寄せて、白黒をなるべく片寄らせる。

この3つだけなんだけど、この基本さえ念頭に置いておけば、意外とすぐに楽しめちゃう。

さて、次に、マニュアル・モード（2人用）があるソフトやゲーム・ボードを持っている人は、棋譜を参考にして、実戦から必笑法の戦術について説明していくから、用意して。

オセロ（ソニー）

写真1はレベル①との1戦の12手目。人間が黒で、今は黒番。次の1手はど～こだ。すぐにわかったら、必笑法の才能あり、だ。答えは写真2を見ればわかるね。

まず手番、白でも黒でもいいんだけど、私は黒の先手が好きだ。そこで今回は全部人間黒番でやることにして、黒の1手目は何も考えずにD3に打つことにする。どこに打ったって同じだからね。次の白は3ヵ所に打てるけど、C3かC5に打つみたいだ。現在最強といわれてる森田オセロはC5に打ってくるから、コンピュータ相手で本気でやるときは、ここに打ってみたら。レベルは弱くしたほうが、ムダに考えなくていいみたいだよ。

オセロマルチビジョン（ツクダ）

棋譜3を並べてみて、11手目に注目してほしい（写真3）。この手

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	40	43	44	**29**	45	**21**	47	48
2	36	**31**	**11**	28	**25**	20	**41**	39
3	24	**27**	6	**1**	8	**15**	**35**	38
4	**23**	26	**7**	○	●	32	34	**37**
5	22	**17**	2	●	○	**33**	49	56
6	14	10	**3**	42	46	**19**	50	**53**
7	**13**	**5**	4	30	**51**	54	60	59
8	12	16	**9**	18	**55**	52	**57**	58

▲棋譜1（森田和郎のオセロ／PC-88、X1）

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			14					
2			**13**					
3			2	**1**	4	8		
4			**3**	○	●	**7**		
5			**11**	●	○	**5**		
6			10	12	**9**	6		
7								
8								

▲棋譜2（オセロ／SMC-777、MSX）

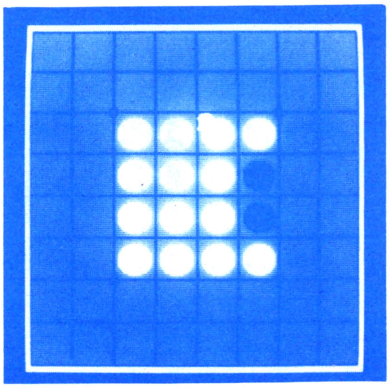


写真1

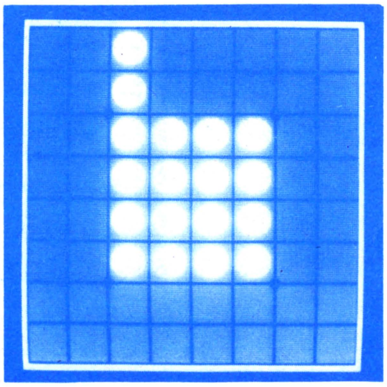


写真2

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	12	18	20		36			
2	**11**	**13**	**17**	35	**19**			
3	10	**7**	2	**1**	4			
4	14	6	**3**	○	●			
5	**15**	**9**	8	●	○	**5**		
6	16	21	31	32	33		37	
7	**22**	23	**24**	26	**27**			
8	28	30	25	29	34			

▲棋譜3（オセロ／オセロマルチビジョン）

を打ったら、必ずA1のすみを取ってもらえるよね。ときどきすみが取れるのに取らない場合があるけど、じっと我慢して取ってくれるまで待つこと。A2、B2、B1のようなすみ1歩手前には、打てるときに必ず打とう。黒のとなりには白しか打てないんだから、ここに白を打たせちゃだめなんだ。

写真4で必笑法のすごさがわかってもらえると思う。ABCの縦3列は絶対に黒にはならない。この態勢のために15手目や22手目が必要なわけだ。すみをとらせたら、次はそのへんを完全に取らせる。

取らせたい所のとなりに打つ。これだけおぼえていれば、もう半分は笑ったようなもんだ。

写真3

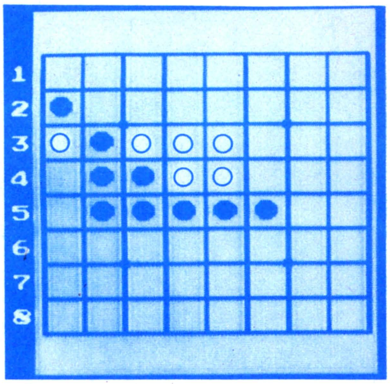
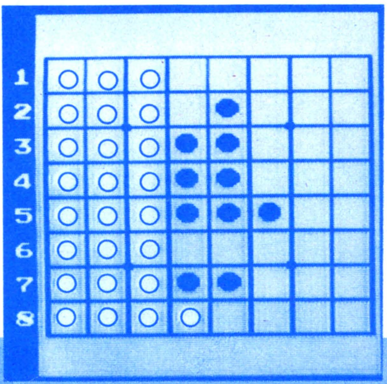


写真4



▶棋譜4（オセロウォーズ／PC-98）

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3	32	34	9	1	4	5	43	
4	30	19	22	○	●	6	42	40
5	25	23	2	●	○	7	38	41
6	24	10	3	8	16	26	37	39
7	21	11	12	13	17	27	35	36
8	20	15	14	18	29	28	31	33

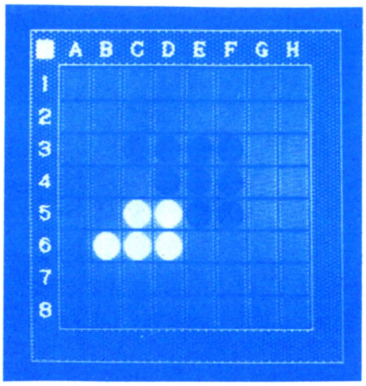


写真5

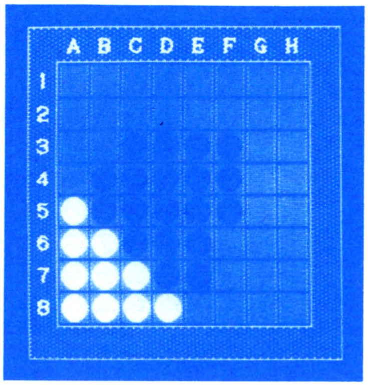


写真6

オセロウォーズ

写真5を見て、次の一手はどこに打ったらよいと思う？ B5とかD7に打つのは、基本戦術(ハ)の白黒を片寄らせるっていうのにそっているけど、すみや辺を取らせて、初めて片寄らせる意味がでてくるので、ここは、B7へ打ってすみを取らせるのがいい。

写真6を見てみよう。前に言ったように、辺に確実に詰めさせるのも、ひとつの方法だけど、このように三角形に詰めさせるのも手なんだ。こんなふうに詰めさせれば絶対に白石は黒に変わらない。黒に変わる可能性のある石は、必ず黒に変え、白に取れるようにしておかなきゃいけない。変えられる石は変える。

つまり、できるだけ取るってことだね。全滅負けするはずなのにおかしく思うかもしれないけど、ほんとうのことなんだ。

森田和郎のオセロ（東芝EMI）

写真7を見て、次はB7だ、とすぐわかった人は、もう必笑法を体得した人だよ。一見、白がすみを取るためにはたいへんな苦労をしそうだと思うだろうけど、こっちはすみを取らせようとしているんだから、ここに打っとけば、いつか白がすみを取ってくれる。

写真8と写真9は、取れる石は取る、の原則にそった一手だね。白石と白石のあいだにはさまれた黒石は、残ってしまう可能性が高い。残ってしまったら必笑法は失敗なんだから、さけなければならないんだ。そうすれば、写真10のように全部コンピュータの石に変わるってこともあるわけだ。

写真8

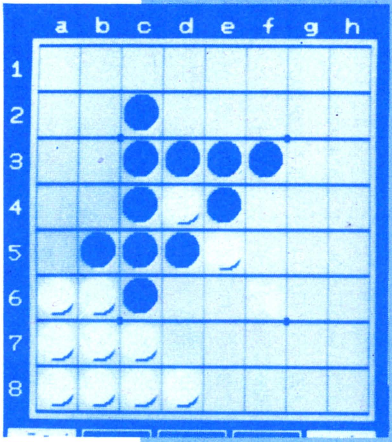


写真7

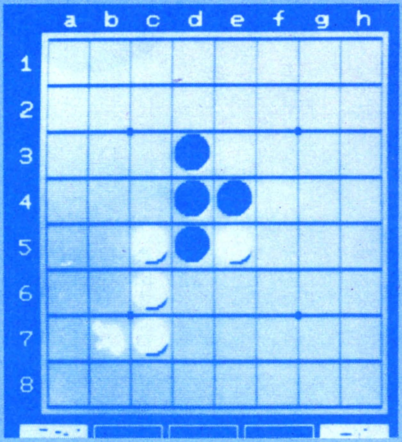


写真10

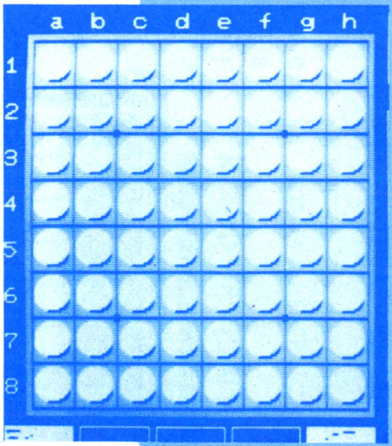
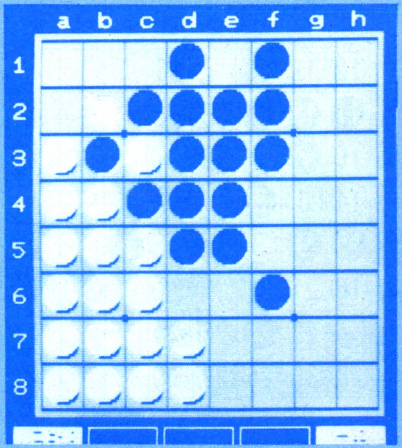


写真9



けっこう頭も使うぜ！

ちょっと難しかったかな。必笑法ってのはかんたんに見えるけど、けっこう頭を使うんだ。とくに全面敵石で埋めつくすのは至難の技。ソフトによっては不可能に近いこともある。たとえ冗談でもいいから1度試してみるといいね。絶対にやみつきになるぜ。

こいつはスゴイ!

ぼくのチューンナップマシン

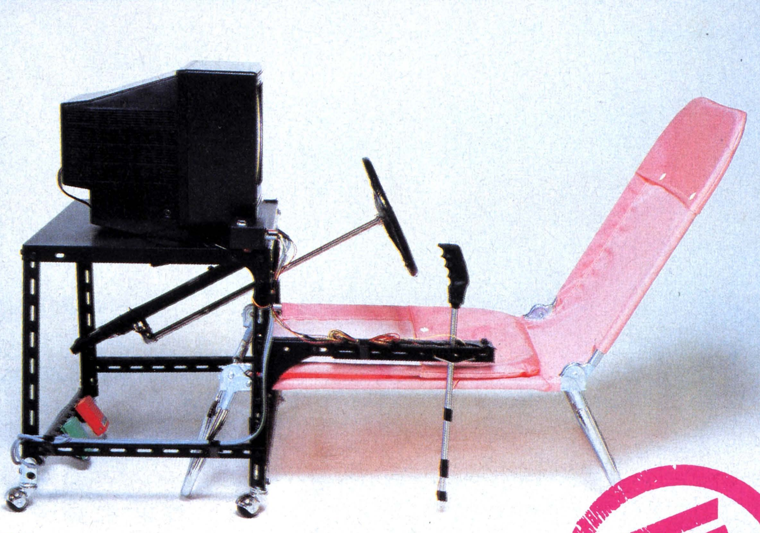


写真1

ゲームの乗りをだいじにしたい! そんなこだわり派のマニアが、プレイの臨場感をぐーんと高めるコックピットを作ってしまった!!

山東慎五
撮影●浜崎昭・杉山和美
モデル●鈴木エリ

面 おもしろプレイ大集合!

マイ・コックピット製作記

ボク、どこにでもいるゲーム好きのBEEPERです。3度のご飯よりゲームが好きってわけではないけれど、そこそこ熱中するタイプです。ハイスコアーめざしてフィーバーし、むなしい夜明けをむかえたことも何度かあります。

そんなボクが今、一番不満に思うこと、それはゲームマシンの入力装置の貧弱さなんです。最近では、よくできたジョイスティックも売り出されているんですが、みなテーブルゲームタイプで、いまいちゲームに乗りきれないって感じ。

ヨシ!!自分で作るっきゃない!! そんなわけで作ったのが「マイ・コックピット」。上の写真1がプロフィールです。

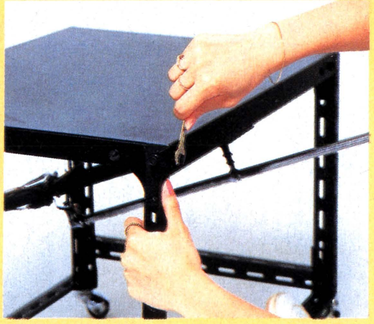
▼写真4

▲写真2

さて、ではマイ・コックピットの組み立てのようすを見てみましょう。左上の写真2が、全パーツひとそろいです。美人のドライバー兼メカニック付き! ヤッタネ。

パーツは、ビーチサイドシートと組み立て家具がメイン。あとは、フリスビーのハンドル、車のミッション用ノブ、フットスイッチと、寄せあつめの品ばかり。

こんなもので、できるのかって? まあ、見ていてくださいよ。


▼写真3

まずは、ハンドルのパーツをメインフレームに固定します。右の写真3のようにボルトと木ネジでしっかりと。頑丈さが命ですから。

次は、スイッチからの配線です。入力装置から引き出した線と接続します。上の写真4を見てね。

▼写真5

ここまでくれば、あと少しで完成。右の写真5のように、モニターをのっけて、ゲームマシンを接続します。やりたいゲームのカートリッジを入れて、動作を確認します。

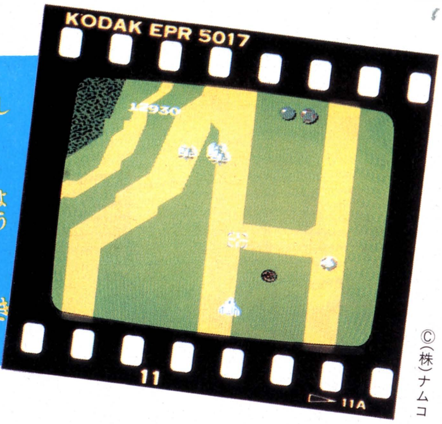
左の写真6は、最後の仕上げ。シートを付ければできあがりです。美人メカニックさん、ごくろうさまでした。

自分で買ったマシンなんだから、自分の好きに作りかえてみました。でも、それでマシンを壊しても、もちろんメーカーは責任をとってくれないので、注意しましょう。

▼写真6

せっかく作ったんだから……

ゲームに合わせたマイ・コックピット改造法



©(株)ナムコ

ゼビウスってどんなゲーム

シューティング・ゲームの最高傑作のゼビウス。次々と襲いかかってくる敵の飛行物体を前後左右にかわし、あるいは撃ち落とし、地上からの攻撃もなんのその。照準あわせて壊しまくる。リアルタイムゲームの深みを味わわせてくれるスグレモノソフトです。

操作は、前後左右にナナメの動きを加え、高い機動性を実現させています。敵を破壊するための武器として、対空中物用のザッパーと対地上物用のブラスターを装備。連射も可能になっています。

画面の中を自分の機体が動きまわるので、あんまり臨場感はありませんが、下へと流れるスクロール画面がそれを補っています。あとは、リアルなキャラクターと動きが魅力となっています。

ゼビウス対応コックピットの構造

さて、こんなゲームに対応する入力装置は、どんなものがよいでしょう。

最初考えたのが、左右を右手で、前後を左手で行うというタイプ。でも、これはいまいち使いづらい。

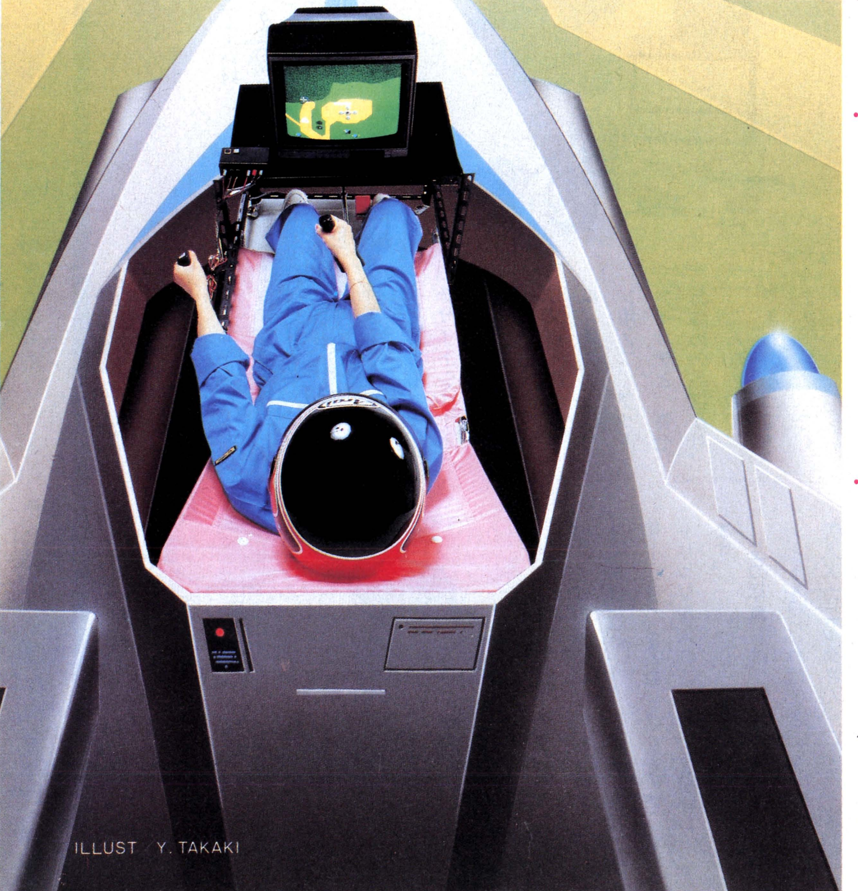
試用記

by KAZ

なかなか、いい使いごこちじゃないかな。右手の前後左右のスティックがいまいち、フワフワして頼りない感じがするけれど、スイッチの入るカチッという感覚を覚えれば、かなり自由に動けると思う。

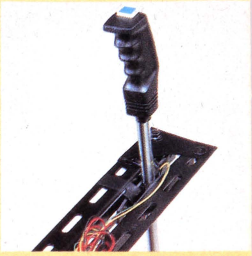
ゼビウスでは、敵の弾の動きは、比較的ゆるやかなので、それを回りこむテクニックが必要だ。スティックの反応性を自分の好みに合わせて調節できるのが自作の強みだね。

あと、いいと思ったのが、左手を対空中用のザッパーの発射専用にしたということ。右ききの人に、左手の複雑な操作を要求してもムリというものだ。スイッチは上についた親指タイプだが、軽くカチッと押せるのでそれほど苦にはならないようだ。地上用のブラスターを発射するフットスイッチ。ついついリズムをとって踏んでしまう。私は、よいできだと思うな。

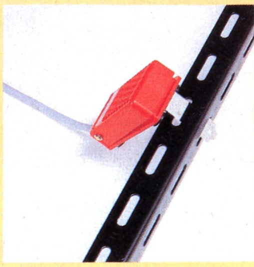


ILLUST Y. TAKAKI

これがメインパーツ！

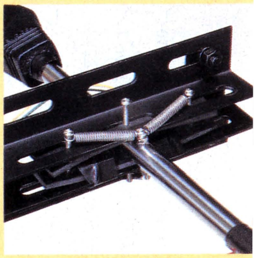


▲ミッションレバーの先には、他のゲーム対応用のトリガースイッチがついている。多目的設計だ。



▲機械工学は簡便をもってベストとす。というわけで、フットスイッチの固定もL金具とネジのみ。

▲これがこの企画の心臓部。ホビーゲームの入力装置との接続ボックス。コネクタで選択自在だ。



▲ミッションレバーを中立にするため、スプリングとゴム板を利用。スイッチも組みこみだ。

▲涙々の苦心作。ハンドル部分の大写し。スイッチのバーの曲げ方などまさにつなわたり。

やはり、ノーマルに右手で前後左右をコントロールし、左手で対空中物用のザッパーを発射。そして、足のペダルを踏むと対地上物用のブラスターを投下、というふうにしてみました。

マイ・コックピットのハンドルパーツを少し改造して、レバーを上下したときの状態をスイッチで知ることができるようにします。フットスイッチは、アクセル用のもののみ残し、ミッションのレバーは、好みの角度で固定して、先端のスイッチのみを利用します。どうにか宇宙船らしくなりますね。

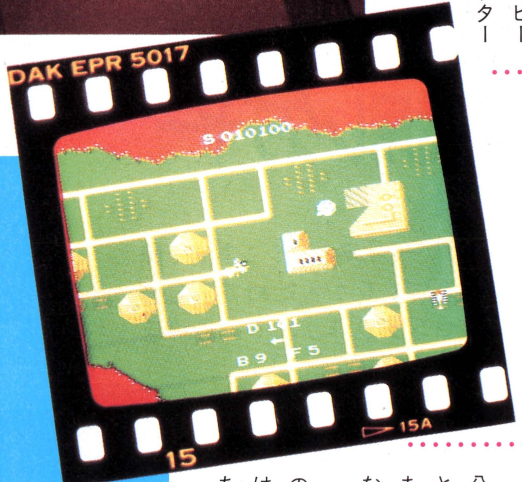
バンゲリングベイってどんなゲーム?

こちらは、10×10の100面の世界と、16方向へのスムーズスクロールが売りもののバンゲリングベイ。ジェットヘリを駆って、バンゲリング帝国の本拠地へと乗りこみ、敵工場を爆撃するのが目的。バルカン砲と爆弾で、敵をけちらし突き進む勇姿には、男のロマンを感じてしまいます。

ヘリコプターは、画面の中心あたりにいて、移動方向へと画面がスクロールしていきます。スピードの出てきたときのヘリコプターの位置など、なかなかリアリティあふれるゲームです。

操作法は、右旋回、左旋回で方向を決め、その方向への前進加速、後退。バルカン砲と爆弾投下スイッチは、空母への離着艦にも使われます。

画面に出るメッセージに気をつけて、バランスよくゲームを進めるのがコツです。



バンゲリングベイ対応コックピットの構造

ヘリコプターを操縦しているという感じを出すために、フットスイッチ2つを左右旋回として、右手のスティックの上下動で前進、後退をコントロールします。

左手のミッションレバーを引くと爆弾投下。先のスイッチでバルカン砲発射です。

注意書き

ゲームを楽しむというのは、自分がいかにそのゲームの雰囲気にとけこめるかということだと思います。そのためのムード作りにかなり役立つと思います。

くどいようですが、改造マシンのメインテナンスは、メーカーでは行ってくれませんので、自信のある方のみトライして下さい。

試用記

by 西城恵

朝モヤの中、主人を待つオレのジェットヘリ。コックピットを閉めるとき、冷たい風が一瞬、頬をなでる。いい気持ちだ。きょうも1日生き延びられそうだ。アイドリングは十分だ。ヘリのスティックを握りしめ、オレは徐々にスロットルを開いていった。

いかんいかん。つい乗ってしまったぜ。少々狭いコックピットに身を押しこむとき、本当に戦場に向かう兵士の気分になっちまった。オレは単細胞だから、こういった効果に弱いんだよな。ゲームはフィーリングで楽しむもんだ。家の押し入れにでも作って、ひとりの世界にひたりこみたいぜ。操作性については、慣れしかない。どんなジョイスティックでも使いこめば、それなりに味が出るってもんだ。まあ、自分が気に入るように改良できるという利点はある。これで、いいんじゃないの。

新　刊

X1/C/D/F/turbo

X1システム研究室

おもしろマシンのブラックボックス探検

有田隆也
牛嶋昌和　共著
Itti Rittaporn

B5判　288ページ　**定価2,500円**

X1/C/D/F/turboを具体的に解剖することを通じて、パソコンとは一体何かをハード・ソフトにとらわれず考え、パソコンの本質的、原理的部分を順序を追って初心者にもわかりやすく解説しています。

大好評発売中!!

新　刊

FM-7／NEW7／77／8

ビギナーズプログラミング&アセンブラ

FMマシン語活用レクチャー

FM-7シリーズ/8のマシン語を、簡単なゲームづくりから始めて、自分専用のアセンブラ作りまでを最終目標にやさしく解説。

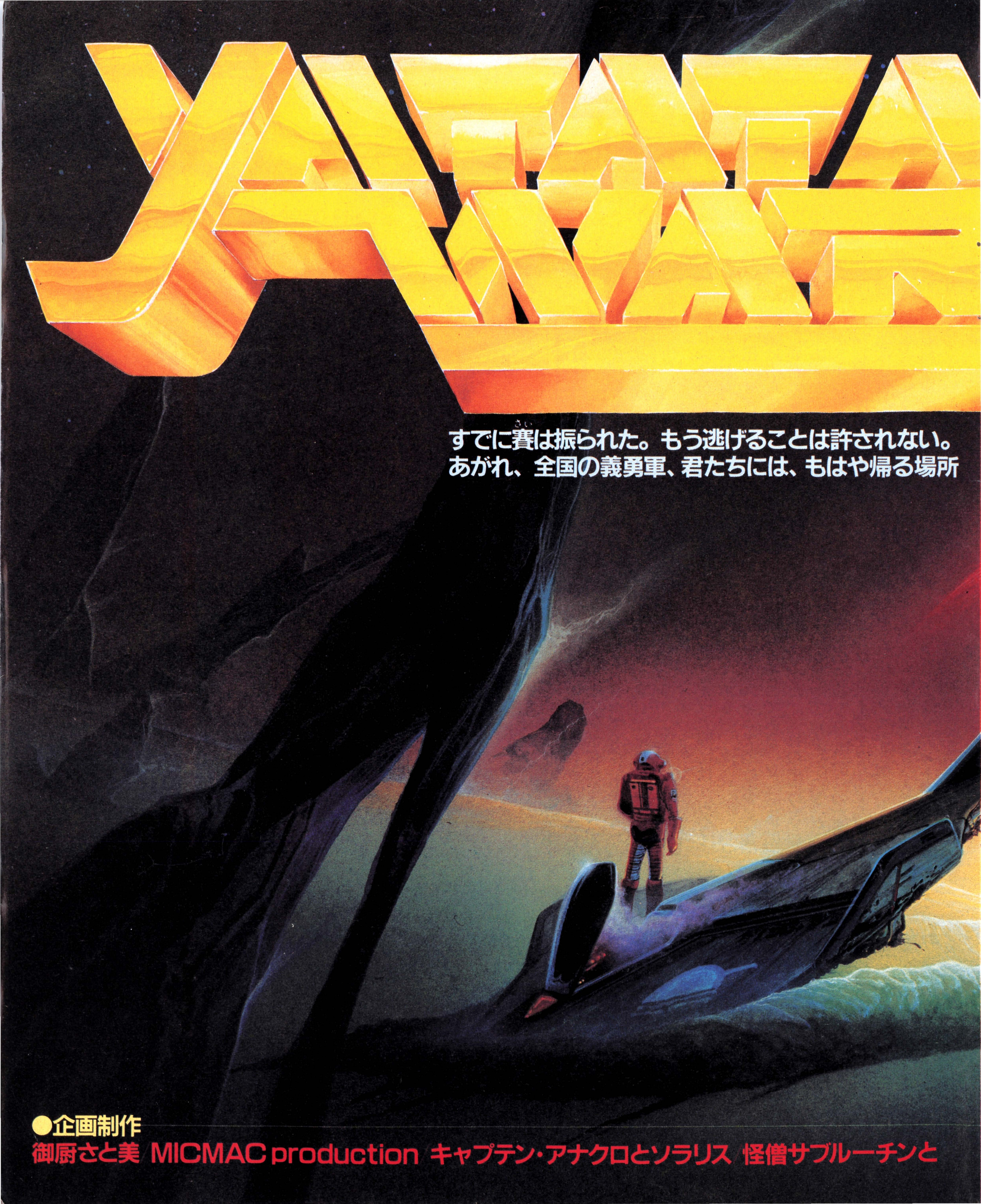
川合宏之　著
B5判　288ページ
定価2,000円

日本ソフトバンク
出 版 部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

SOFT BANK

またまた出たゾ!
Oh!FMリーダーズサービス
第2弾!!
ぐっちゃん
GUTCHAN BANK
ばんく
FM-7/NEW7/77
テープ版 定価3,200円
5インチ2D 定価4,500円
3.5インチ2D 定価4,500円
全35面 マップ記録用シート付!
村中にちらばったお金とキャッシュカードとIDを拾い集めて銀行へ行こう。…ナーンダ簡単じゃないか……だって? ところが,せっかく集めたお金やカードを奪っていくスリがゴロゴロ。おまけに地形がいりくんでいて,そう簡単には銀行に行かせてくれない。頭で勝負するアクションゲームなのだ。
FM音源カードも使えるゾ!
キーボード操作になれない人も,「FM音源カード」があれば,ジョイスティックで遊べるゾ。友だちと2人でプレイすることも可能なのだ。しかも,ナ,ナント,スピーカーからはFMサウンドが聴えるではないか。ジョイスティックモードを選ぶと,軽快なテーマ曲やバックグランドミュージックがFMサウンドになってしまうのだ。
銀行がしまってしまう
はやくしないと…しまうゾ
お求めは……
お近くのマイコンショップ,有名書店にてお買い求めください。また,直接販売ご希望の方は,現金書留か郵便振替で下記までお送りください。
〒102 千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版部
リーダーズサービス「ぐっちゃんばんく」係
郵便振替口座番号 東京1-29307
なお,テープ版,5インチ版,3.5インチ版があります。ご希望のものを必ずご指定ください。
テープ版 3,200円(送料込)
5インチ版 4,500円(送料込)
3.5インチ版 4,500円(送料込)
●本製品は,「Oh!FM」'85年6月号に掲載したものを,バージョンアップしたものです。
ザ・銀行
GUTCHAN BANK™
PLAY MODE 1UP 2UP
1 PLAYER KEYBOARD
1 PLAYER JOYSTICK-1
2 PLAYER KEYBOARD JOYSTICK-1
2 PLAYER JOYSTICK-1 JOYSTICK-2
JOYSTICK SELECT : CTRL-J
PRESS SPACE BAR TO START
SOFT BANK
●発売元●
㈱日本ソフトバンク出版部
〒102東京都千代田区四番町2-1 ☎03(261)4095

エンタープライズ ●イラストレーション もとのりゆき／村田健司／柳村亜樹／中山　蛙／高樹はいど ●プログラム ドクトル・だみお


すでに賽は振られた。もう逃げることは許されない。
あがれ、全国の義勇軍、君たちには、もはや帰る場所
●企画制作
御厨さと美 MICMAC production キャプテン・アナクロとソラリス 怪僧サブルーチンと

帝国秘話
スキニア姫の巻

スキニア姫はご覧のとおりスレンダーな美女。彼女の母はキョクト地区へ出かせぎに来ていたビアスラ人で娘に劣らずスレンダーな美女だった。
異常気象と悪政により貧困な地域であったビアスラは、ナカジオ28世がスキニア姫の母と出会ったことから急激に再建が図られた。ナカジオ28世は娘が劣悪な環境で育てられるなどということに耐えられなかったのだ。ゆえにスキニア姫は大きな城の中で蝶よ花よと育てられた。ところで、なぜ彼女はあんなにもスレンダーなのか。これは悲しいことだが、何世代にもわたる貧困がいくら食べても少しも太らない体質を創りあげてしまったのだ。食べ物が身の回りに溢れている幸せな時代に、ダイエットしながらもなぜか太ってしまう人間にはうらやましい体質ではある。
つまりスキニア姫は大した食欲の持ち主なのである。食べだめのできる体なのだ。「胃の中にブラックホールを持っている」というか「クラインの胃袋」とでもいうのだろうか。コンソメスープを2リットル、サラダとしてレタスを5個、キュウリ20本、トマト30個、ステーキを35キロ、デザートにはメロン1個、スイカ2個をたいらげたあと、コーヒーを2リットル。食後にはなんとラーメンを10人前は軽く食べてしまう。「健康のために腹八分目でやめておいたほうがいいわ」食後の彼女の決まり文句である。
こんなスキニア姫を発見して、獲得することができたら、とにかく、兵士たちの食糧は減らしても彼女に食べさせなくてはならない。彼女を引きとめておけば、彼女は建設申請を出しておいた工場と、獲得した資源の種類とが違っていた場合に原材料を原子変換して、その種類に適合させてしまう力を持っているからだ。
しかし、有人惑星をだいなしにして占領空域でのあがりをすべて食い潰されてしまうが……。

YATATA WARS

こんばんは、さっそく今日の東京地方の天気は、締切の台風がそろそろという、ぐずついた天気です。西側の高気圧とは、まったく無関係に毎月やってくる台風で、これが、絶対にくるのです。左の天気図をみていただければわかるとおり、やはり台風がやってきました。それでは、ごゆっくり、お読みくださいませ。

今回、私、風太郎が突然編集長なんです。えーらいんだぞー。こんなたくさん書いちゃうんだからネー。「お母さん元気！　フーちゃん出てるんだヨー」ピース、ピース。

えー、私事はこれくらいにして…今回の読みどころの説明をば少々と思ったけど、その前に、私は、こんなに短足でないということとほんとうは、鼻だってあるんだということを強く言っておきたい。

ところで、ソラリスの川井さんて、頭いいんだネ。サブルーチンとか、スポチが頭いいと思ってたけど、世の中には頭いい人が、いっぱいいるって、今回わかっちゃいました。そんな人たちのお話だから、私にはちょっとむずかしいんだけど、どうやら、おもしろいみたい。ナカジオ皇帝って、いつも変なことばっかり言ってるけど、本当は、頭いいのかもネ、だって、サブルーチンたちとよくカタカナでしゃべってるもんネ。

今回のストーリーはソラリスが首都を攻撃してるんだけど、とにかくカタカナばっかりで、「私よくわかんない」、そんな感じ。でも、コンピュータやってるみなさんだったら、よくわかるはずだって、ナカジオ皇帝が言ってたから、きっとみなさんは満足してくれるわネ。ウフッ。

ところで風太郎ファンのみなさま、ファンレターお待ちしてます。あて先は、BEEP編集室まで！　もう少ししたら、風太郎グッズプレゼントなんかあるかもしれないし、だって今、風太郎の「さわるなTシャツ」とか、「見上げフーちゃん」のステッカーとか、たくさん企画してるんだから。

それでは、みなさん、暑いなか、寝びえなど、しないように、ガンバッテ読んでください。

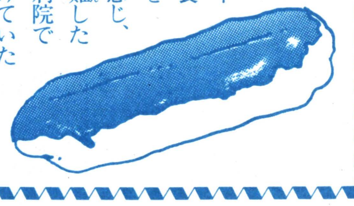
おしゃべりは、MICMACのA・P　フーちゃんでした。

先日よりミックマックのお手伝いをしている「寿（ことぶき）むん坊」は、入社3日目にして病に伏してしまった。遅れた5月病であろうと軽く考えられていたが次の日も現れない。「おーい寿」と私が代表として電話をしてみる。「むーん。びょーいん。てんてき…。食中毒…」かすかな声が聞こえてきたのだ。

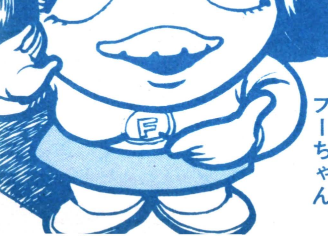
彼の会話は言語が複雑なので私、ナカジオがかわって説明をしよう。

思えば2日前ミックマックより早退した彼は食中毒の症状をしっかりと感じ、病院へと避難したのだった。病院で彼を待ちうけていたのは、注射と点滴のあらし。点滴。あぁ病人してしまう。

彼の報告よりミックマック化学分析班に調査を依頼したところ、彼は2日間他のスタッフとまったく同じものを食べていた。ではなぜ彼だけ食中毒にかかったのか。彼は人知れず買い食い拾い食いをしていたのか。あるいは他のスタッフと同じ物を食べたにもかかわらず彼だけが食中毒になったのか。と、ここで一番疑わしい食べ物が3人で仲良くわけあって食したといわれるエクレアである。



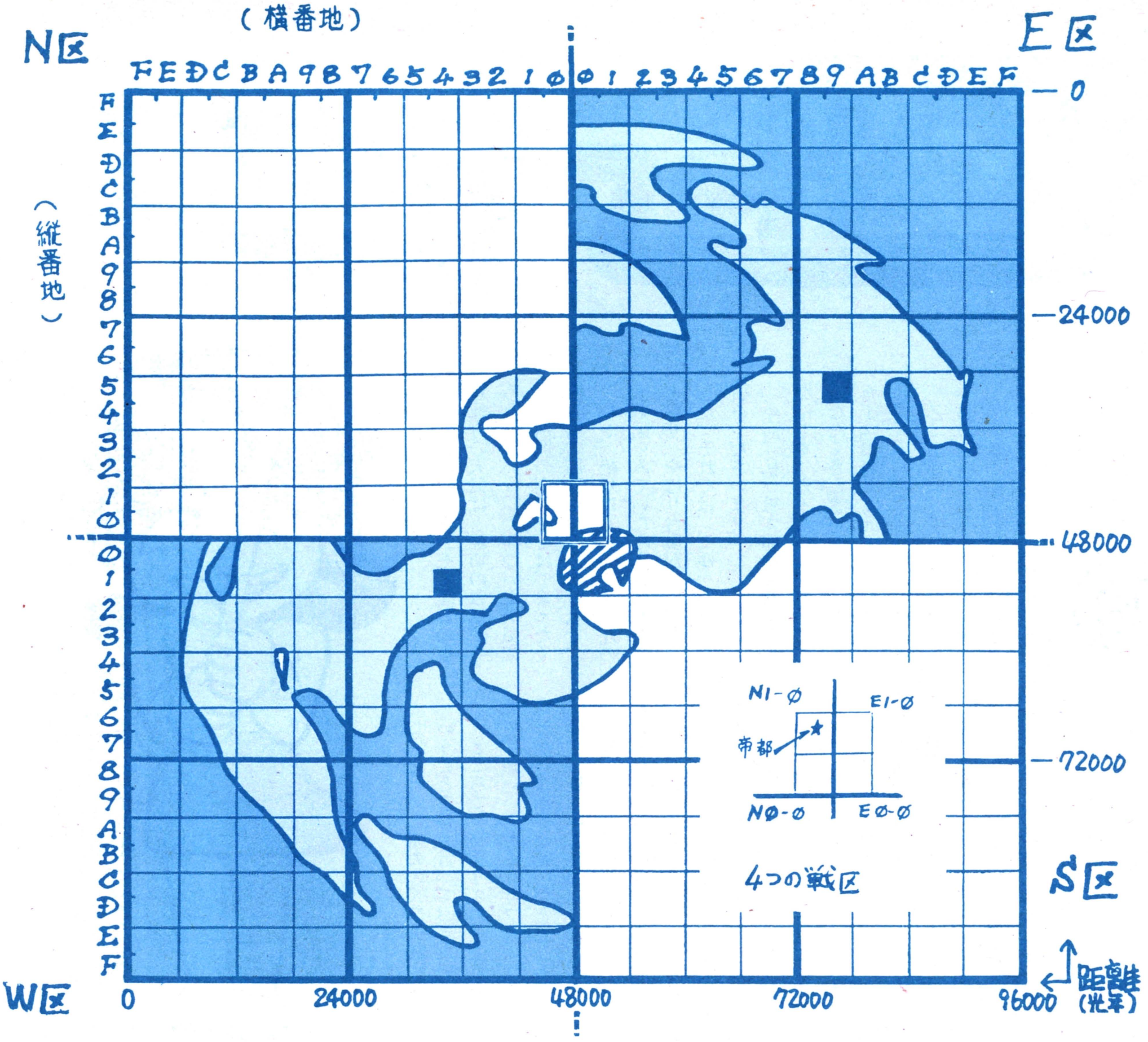
エクレアが犯人と決定後、平然とエクレアを食す元気な2人を横目で見ながら彼はつぶやくのだった。「むーん」



◀見上げフーちゃん

ヤタタ銀河星図

ヤタタ銀河の4区分
W：ソラリス寄、西銀河。
E：エンプラ寄、東銀河。
S・N：謎の渦まく中立未知空域。



これから毎月の戦闘の舞台となるヤタタ銀河。理解不可能な深遠な世界

ヤタタ銀河の全貌

上図のヤタタ銀河星図について解説しよう。右上が「怪僧サブルーチンとエンタープライズ」の勢力範囲で、左下が「キャプテン・アナクロとソラリス」の勢力範囲である。

中央に斜線に囲まれているのがあの不条理にして奇怪きわまりない「アイチ圏」である。右下・左上の明らかにされていない未知のブロックでこれから毎月、壮絶にして騒々しい戦いが両軍によって繰り広げられるわけである。

戦闘空域は4〜6ヵ所指定され指定外空域での戦闘は許されない。唯一の例外は自主的な参加意欲を持ってやってくる義勇軍兵士たちである。彼らは好きな空域で戦うことができる。

戦闘空域について

戦闘空域には以下の定義がある。●すべてのブロックのうちどれかに7人の王女のうちのひとりが潜んでいる●どのブロックにも有人惑星があり、1種類の資源惑星がある●すべてのブロックに敵側の艦船が侵入している●指定戦闘空域に艦艇を侵空させたと同時に戦闘は開始される●アイチ圏人、シューパマン、その他の知的生命体、未知の生物の出現の予測は不可能である●いちど占領されたブロックでは2度と戦闘は行われない。基地さえ建設すれば永久に保持可能●獲得したブロックが敵側にとり囲まれて補給路、退路が絶たれた場合には降伏とみなし、そのブロックは自動的に引き渡さなくてはならない。

味方の義勇軍兵士が占領した空域は防御力こそ弱いが、一応は勢力圏内に算入が可能である。また義勇軍兵士が王女を捕捉した場合、敵側の妨害を排除して正規軍占領地区までの護送を完了しなければ獲得とはみなさない。

ヤタタ銀河の摩訶不思議

戦闘の舞台となるヤタタ銀河はマイクロ定常宇宙、すなわち空間枠の剛性を極度に高めた時空である。ローレンツ変換が成立しないために、光行差、ローレンツ短縮ウラシマ効果などが発生しないという異常な世界なのだ。

この銀河を支配するのは誰だ？

ヤタタ戦時条約

ダイジェスト・ルール

これから「ヤタタ・ウォーズ」の基本的ルールを説明するわけだが、困ったことにこれだけのスケールのゲームには必然的に膨大な量のルールがあるということで、とても今月号だけで詳しい解説は不可能である。そこで今月はダイジェスト・ルールをご紹介していこう。細かいルールの説明は次号から徐々に進めていく予定である。

毎月BEEPを読まなければ、ヤタタ・ウォーズの全貌が把握できないシステムになってしまったわけである。

超ダイジェスト・ルール

ヤタタ・ウォーズのルールの骨子ともいえる最重要ポイントは次のとおりである。

●全体の戦いは、つまりヤタタ銀河の陣取り合戦。

●戦いは毎回4つの空域で展開される。3つの空域では艦隊の配置戦略の優劣を競い、残り1つはスペシャル空域として、ストーリー合戦で勝敗を競う。

ストーリー合戦とはヤタタ神の設定した条件を基におもしろく緻密なストーリーを創る戦いでである。攻撃側はストーリー作りで、守備側は論理的かつ効果的な「いちゃもん」で勝負するのである。

●点数は作戦にかかった費用、作戦中に稼いだ資金及びさまざまなボーナスから計算する。

エネルギーはYAMA

得点はエネルギー単位の増減で決められる。両軍ともあらかじめ1000YAMAのエネルギーを持っている。ここから減点あるいは加点されていく。保有エネルギーを増やすには次の方法がある。

●神様ローン　無担保無利子額面無制限のローン。ただし、4ヵ月以内に返済されないと差し押さえが待っている。

●株式投資　株に投資してもうけることもできる。上場会社一覧表参照（次頁）

●貿易と為替相場　ソラリスとエンタープライズの勢力圏相互には直接取引する市場はないが、あのアイチ圏など自由市場には貿易が存在する。ヤタタ帝国の通貨は不安定でつねに激しい為替変動をきたしている。ストーリー設定上どんな貿易をして利益をあげても神様は文句は言わないが、思わぬ大損もありうるので注意が必要。

各勢力圏内の生産物、特産物は輸出することができる。ヤタタ市場管理部で売買契約が成立すると認定された物は収益が上がったものとして総エネルギー収支に算入される。輸出については占領空域の増加に比例して増大すると比例総量規制がある。

●占領　ある空域を占領するとそこに存在する有人惑星から献金税金略奪で収益があげられる。1個のブロック占領で500～1000YAMAが入手可能。でも占領してみないと総収益は判明しない。

●資源開発　ブロック内に資源惑星が1個あると1万トンの資源が掘り出せる。これをこのまま近くの貿易市場に運ぶと時価で取引ができる。資源の価格については毎月の〈貿易市場〉の項参照。

●資源の加工　運よく獲得した資源の種類と建設をあらかじめ申請しておいた加工工場の種類が合致すると、加工の結果、原材料価格のなんと、30倍で取引できる。

原材料は5種類あって（次頁の表参照）価格は大きく変動する。1万トンあたりの、平均価格は60YAMA。最大の取引に成功するとおォ、1万2千YAMAもの利益があがってしまう。

●漂流船の発見　遭難した昔の輸送船が漂っている空域を占領すると最大1万YAMAに匹敵する金銀財宝を発見することもある。

神様は容易に宝物を渡してくれるはずもなし、さまざまな難問を投げかけてくるため要注意。

これらの方法を駆使してしっかりともうけてほしい。こうして保有した総エネルギーが戦争遂行能力だ。ゆえに有利な闘いを展開するためには戦いながらもソロバンのほうも忘れてはならない。両軍ともエネルギーを増やすために最大の努力を重ねるだろう。しかし、毎月の厳しい収支決算の結果、ミスを発見したら神が誤差の10倍を没収することは確実である。

戦闘戦域は…

戦域は各月とも4～6区画に限定されている。毎回占領することができた総面積が「ヤタタ戦争」の最終結果になる。

戦域の中に、1つだけ惑星あるいは宇宙都市や植民衛星などでの局地戦闘を指示するシークエンスがある。他のブロックは艦隊を用いて戦闘するシークエンスになる。

指定外の空域での戦闘は禁止。

しかし、義勇軍兵士たちの繰り広げる自主的な戦闘はその限りではない。どうぞ、自由な空域で思う存分戦って欲しい。

YAMA：1000トンの質量を1000光年移動させるに足るエネルギー

はじめまして。私が、ネクラーク・ケント、つまりシューパマンです。

設備投資と人件費

戦闘開始時の総兵員数は5千人。非常時に月給が遅延するとか、削減しようかなどとたくらむと、ストライキが起こって戦闘能力が半減してしまうこともある。

兵員が戦死すると補償が大変である。補充には制限はないが、人件費はバカにならないので注意が必要。兵士の装備品はひとりあたり3万koyama。（表参照）

ブロックを占領すると1個以上の基地を設けなくてはならない。1つの基地の維持費は、1か月50YAMA。基地要員は100人必要。つまり、占領空域が拡大されればされるほどお金かかるのである。

戦闘空域内で1種類の工場を選び、建設許可をヤタタ神社本部に申請できる。申請には、工場あたり100YAMAの建設費の預託が必要だ。もし、掘り出した資源が使いものにならなくて、工場経営に失敗しても預託金は返却しない。

手ぶらでは戦えない—艦隊と兵器

初回の艦隊の総トン数には10万トンの制限がある。隻数の制限はない。一度登録された艦艇は撃破大破して修理不能・廃棄を申請するまで船籍は解除しない。

新兵器の開発には破壊力1YMAにつき開発費用が10YAMAかかる。1回の使用で償却される兵器については破壊力1YAMAあたり5YAMAでできる。義勇軍の持ち込む新兵器は、無償。ゆえに有利ではあるが、安定度は保障しない、知らない。

●兵士の携帯火力　兵士1人あたり1万koyamaの火力保持。100人で1YAMAになる。しかし、破壊力の行使には毎回10パーセントの損失エネルギーの支出を覚悟しておくこと。

●兵士の防御力　兵士ひとりは、1000koyamaのエネルギーを防御する。

●兵士の食糧　兵士ひとりあたり、8000koyama必要。食糧の価格は戦時下ということで、毎月インフレの様相を見せている。

義勇軍兵士たちよ

西日本に居住する君はソラリス軍に編入される。東日本の君はエンタープライズ軍だ。参加には次の形式がある。

●所属の表明だけ　読者名簿に登録されると義援金を持参したとして、1名につき4YAMA、兵士200人の補充として各軍に加算される。寄稿文が神様1名にうけると10ザブの加算がある。逆にしらける冗談を言うと10ザブのザブ取りにあう。もしくは人心荒涼たるアイチ圏への追放「ナゴヤ流し」にされてしまう。ああ恐ろしい。

●新兵器開発　義勇兵が開発した新兵器は、寄付されたものとして費用の計算はしない。輸入関税はかかるけど。

●作戦計画　読者向け戦闘空域で戦う。戦果は各々の所属軍の得点に加算される。

ざっとこんなふうに義勇軍兵士

株式市況

＜アンドー証券調べ＞

1．ヤタタ製薬本舗	[新薬開発につき上伸]	900koyama	9▲
2．無事沢製薬	[あいかわらずの清涼飲料薬品ブームにて]	800koyama	—
3．チバウラ製作所	[軍用品／兵器需要拡大の見こみ生産が先行気味、しかし、今後は需要の伸びは確実]	450koyama	3▲
4．薪下電器	[向上の兆し明瞭]	1000koyama	10▲
5．スミコミ商事	[ヤタタ神の出没によって商いふるわず、混乱気味]	700koyama	5▼
6．紅々丸	[ヤタタ神の出没によって商い大底，無配続くか]	470koyama	2▼
7．エレファント・ファイナンス	[青少年のメカブームでローン需要上向き，増収]	320koyama	3▲
8．安価ダサイ海上保険	[事故増加、サギ増加で低調]	250koyama	—
9．大上京火災海上保険	[遠距離運輸業界の不振で低調]	630koyama	2▼
10．ゼニナル石油	[代替エネルギー開発が不調、低落傾向]	250koyama	—
11．マルゼニ石油	[新惑星発見で持ち直すか、アイチ買い多数はいる]	360koyama	2▲
12．キヲテラ	[新素材開発あいつぐ、増収]	1200koyama	11▲
13．マクドナルド・ダグラス	[軍需拡大必至、商い急増]	1150koyama	25▲
14．新ヤッ鉄	[軍需拡大必至、商い急増]	950koyama	17▲
15．レブン・セレブン	[民需品生産不調、横ばい]	650koyama	—
16．けなげや	[民需品生産不調、アイチ圏進出が痛い誤算]	450koyama	1▲
17．珍鉄百貨店	[ダンピング商品に押されて不調]	380koyama	—
18．単身百貨店	[戦争未亡人増加でブーム，回復兆し]	420koyama	3▲
19．仁勢丹	[高級品不調で徳用品への変革が吉か否か，警戒続く]	450koyama	8▼
20．MINIMAC. PRO	[低迷していたが風太郎人気で盛ん]	620koyama	11▲

[人件費細目]

戦死者補償金ひとりあたり	1，500，000koyama	兵員ひとりあたり月給	15，000koyama
新規兵員募集一時金ひとりあたり	30，000koyama	戦闘要員危険手当	5，000koyama

(※価格はいずれも中央市場での現在時点の標準価格)

＜資源の種類：トンあたり価格／工場の種類＞

①＜燃料＞ヘリウムⅢ　400koyama／t	④＜特殊構材＞ニュートロニウム　15，000koyama／t
②＜食品材料＞炭素質コンドライト　800koyama／t	⑤＜宝石・貴金属＞メトライト　4，000koyama／t
③＜構造材＞鉄族コンドライト　6，000koyama／t	

1YAMA＝100万koyama

YATATA WARS

諸君の力は大きい。ひとりでも多くの義勇兵を得たほうがもちろん有利だ。君も参加しないか?

主人公の誕生

両軍には1人のヒーローがいる。その性格、嗜好などを把握するためにヤタタ神社本部は、ソラリス・エンタープライズ両軍あてに速達を出した。アンケート形式の質問文には性格、家族構成などプライベートに関する鋭い質問が並べられた。

両軍から返送されたデータは即刻、ヤタタ神社本部に登録された。以後はいかなる条件下でも性格を変えることはもちろん、気に入らない設定をしたからといって、主人公をすぐ死亡させて他の人物と交代させることなどできない。つまり、どんな危険な状況からでも脱出させなくてはならないわけだ。とは言っても主人公とてけがをしないわけはない。そのときは、治療費として獲得賞金から減額という憂き目にあうこともある。

ソラリスの若きヒーロー

ソラリスから早速、返答が届いた。そこで、ソラリスの若きヒーローをご紹介しよう。

マックス・ウェラン、29歳。173センチ、60キロの野性味溢れるハンサムな青年（イラスト参照）。てんびん座生まれのA型人間。IQは150。正確無比な体内時計を持ちスポーツは万能。ブリティッシュ・トラッドを好み、ロングヘアで小太りのO型の女の子が好き。父はすでにないが、美しい母親と元気のいい弟と妹がいる。スパゲティはやはりトマト味でなくちゃと言うオーソドックス派。ソラリス軍の中での評価は両極端に分かれている。でもキャプテン・アナクロにはとても気に入られている。

また、お会いしましたネ、ネクラーク・ケントです。これから、ちょくちょく出演いたします。まあ、とにかくかくですネ。手をあげて、横断歩道を渡りましょう。

ナカジオ皇帝の7人の娘たち

毎回指定される戦闘空域には、王族の驚異の遺伝子（王位継承権）を持つ7人の娘のうち1人が隠れている。

彼女たちを獲得するには①戦闘空域で勝利を収め占領する。②上手に口説いて、彼女たちの質問にうまく答えて面白がられる。③色々な要求を満足させる。なんて難しい娘たちだ。

彼女たちはスキさえあれば逃亡を図ろうとする。主人公だけがその魅力で彼女たちを引きとめることができる。

もし万が一、逃亡されるとアイチ圏人にさらわれ、敵が身代金を払って獲得することも可能なので逃げられると非常に不利である。

姫たちの性格についてはこれから毎月徐々に明らかになっていくだろう。ただひとつ言える共通点は「美しい」ということだけ。

毎月姫君を求めてソラリスとエンタープライズは戦うわけだが、彼らは今月どのお姫様が隠れているのかを知らない。それは神のみが知っている。思いがけないお姫様を手に入れてしまったら、どんなに邪魔でも少なくとも次回の攻撃日までは彼女のおもりをしなくてはならない。

ソラリスの若きヒーロー マックス・ウェラン

姫たちの名前と特徴は次の通り。●**キャピアナ姫** 知性が無く、ブランド品好み。敵側の超能力者の力を封じてくれる。●**スキニア姫** スレンダーな体で、大食漢。原材料の原子交換が可能。●**マイティーナ姫** 可愛らしくて力持ち。搭乗艦の攻撃力と防御力を倍増させる。けんかも大好き。●**ロリアナ姫** 幼くおとなしくいたずら好き。●**ドロナワ姫** 優秀な器材を購入させられるが彼女の頭脳はピカイチ。●**タチアナ姫** セクシーな魅力で兵士たちの戦闘意欲を奪い取ってしまう。この力を敵側の兵士たちに使うと敵の艦隊の攻撃力・防御力・輸送力は半減してしまう。●**オモシカ姫** なにしろ体重が1万トンもあるので宇宙空間でなければ生きていけない。

こんなお姫様たち、上手に使えば有効、ムダに使えば大損害!

寿むーん坊のひと言！

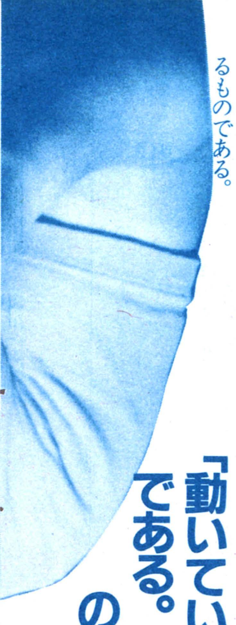
僕が今、うわさの寿むん坊です。繊細な神経とデリケートな内臓を合わせ持つ僕には、夏は怖い季節です。食べ物には気を付けようね。

あァ、アイチ人

彼らについて語ることは非常に困難きわまりない。とにかく不条理にして危険。しかし、彼らを手なずけることが戦局を左右することにつながったりするのが頭の痛いところ。つねに彼らの存在と行動と食生活に気を付けていなくてはならない。もちろん彼らは「アイチ圏」に居住している。

シューパマン

彼について語ることも困難である。ともかく彼は正義の味方と称している。しかし、何処からともなく忽然と現れて、正義の鉄拳をふるい、大損害を与えて去っていく。そのうしろ姿はじつに堂々たるものである。



幸か不幸か 超能力者

ヤタタ神社本部にある「超能力総合力学研究所」から1ヵ月に3人の超能力者がウムをも言わさずに派遣されてくる。

借り出しには、5～100YAMAが請求される。超能力者は1人1種類の能力しかないわけではなく、複合された力を持つ者もいる。

さまざまな能力を持つ彼らはたとえどうしようもない能力しかなくても必ずストーリーに登場させなければならない。

今月ソラリスに貸し出されたのは次の3人。彼らをどんなふうに使っただろうか。

●**ソウ・メイヤー。**35歳、男。5秒の未来予知。持続時間300秒の念動力。テレパシー、1分あたり10人まで有効な催眠。人口表層心理の読み取りは30秒。着衣のまま1・5メートルのテレポーテーション。特徴は何といってもアルコールに弱いこと。匂いだけで超能力を失ってしまう。足が遅くて手先が不器用。

●**テルコーン・ワッタ。**21歳、女。感知力2キロの透視。空中飛行。爆発力最大TNT200キログラムのサイコブラスター。水中生存30分は可能。

好んで水着になりたがる美女で度胸は人一倍。足も速い。

●**ノーボ・アカシン。**29歳、男。1Gで10トンの重量物を10メートル投げることのできるパワー。耐電性は1万ワットの電流に耐えられる。身体を薄い膜状に変形変色させ、壁などに貼りついて見えなくなるが、このままでは動けないという能力もある。指先から30センチ以内、最大直径25センチ内に高温を集めるヒーター能力を持つ。

彼らのほかにもいろいろな超能力を持った超能力者が出番を今や遅しと待ちかまえている。

たとえば、メカバスター、人間ラジオ、テレキネシス、クレアボワイアンス、プレコグニション、アポーテーション、ファイアスターター、バグメーカー、ティラーブラウン、パワー、アンドゥ、メンテナンサ、トランスペアレント、などなど。これから次々と現れては役に立ったり、足を引っぱったりすることだろう。

こんな職業についている彼らはなかなか保険に加入できない。そこで、負傷したり死亡させたりした場合には、ヤタタ民事裁判所の指示によって補償金の請求がなされる。

地上戦闘の作戦はいかに

ストーリー作成の優劣で勝敗を決めようという地上戦闘。舞台は和平会談の行われていたイーストコーエンディ。

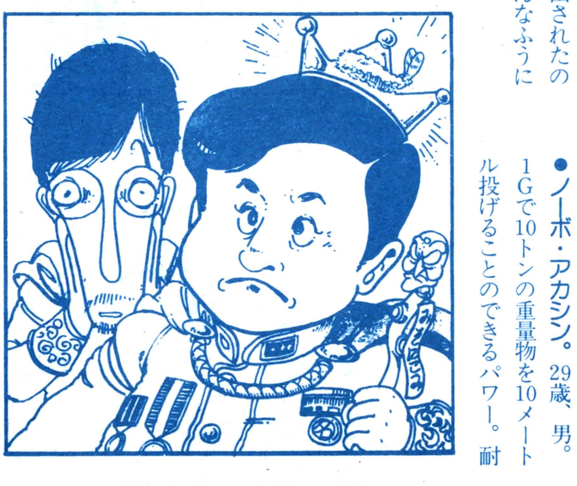
ストーリーは神様のお与えくださった諸条件を網羅して作り上げなくてはならない。そのなかには理不尽な条件も多々あるが、その程度のことでメゲていてはいけない。何事もチャレンジ精神が大事だ。

今月の極秘情報

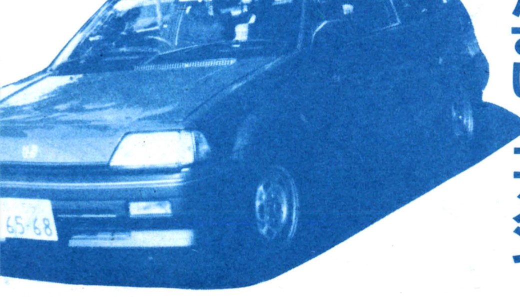
神様だって決していじわるなだけではないのである。今月の攻撃側ソラリス軍に極秘情報を耳うちしたのだ。それは……

●ナカジオ28世が7人の王女について書き残した「旅日記」が皇帝の遺骸とともに〈王族墓地〉に埋葬される。●7人の王女の1人が葬儀に参列するらしい。秘かに重臣の手引きによりアルコールカット宮殿に隠されているらしい。

と、こんなすばらしい情報を手に入れたソラリス軍。いかなる作戦をもって行動を起こすのか。そして、ソラリス軍のヒーロー、マックス・ウェランは？　興味は尽きないところだが。



「いのく」という単語をご存知だろうか？これは我がアイチ圏の古語で、昔ナゴヤ地区で使われていた単語である。「いのいとる」つまり「動いている」という単語の方言なのである。なお、ヌエ帝国はヤタタへの参加を考慮中である。



シューパマンとしては、この車持ちあげたいんですけど、まあ、ゆるしてください。ゴメン

データは手掛りか 障害物か

作戦の手掛りとなるデータは次のとおりだ。役立つか邪魔になるかは腕次第。

●王都は4区に区切られている●ヤタタシステム、ヤタタ神社はバリアで分離●王立歴史保存館には金目のものがある●主要道路は4車線以上の幅の広い道路●平和会議中は戒厳令下にあり、すべての交通は停止している●皇帝の服喪期間中、市民に対する歩行禁止令により、正午をはさむ2時間以外に街路を歩くことができるのは親衛隊員/警察軍/政府職員だけだ●王族墓地は首都警察と親衛隊が各6個中隊で警備している●アイチ圏人のブラックマーケットはダウンタウンにある●首都防衛システム指令部の宇宙基地にはスペース・シャトルがあるが、もちろん厳重な警戒がなされている●アイチ圏人は誰の味方でもない。アイチ圏のために存在しているのだ●ヤタタ人の習俗として冠婚葬祭に酒はつきもの●アイチ圏人はもちろん足元を見る●皇帝崩御の悲しみに昨晩は、各地でお通夜が営まれた●ヤタタ正教寺院の全てがサブルーチンの意向に属しているわけではない●王女ひとりを獲得すると、首都警察軍、親衛隊すべて抵抗しない●「ナカジオ28世旅日記」がどんなものかを知る者は少ない●ソラリス軍の中隊規模は、1個中隊100人。親衛隊、警察隊も各々100人である●アルコールカット宮殿に隠れているという王女が誰でどんな風貌なのかは重臣以外は知る者はいない●CP1～CP3とはコンピュータ通信管理局である。ここを制圧すると同一区内の通信を妨害できる●王女の顔を知っている重臣たち3人は王族墓地付近のホテルに集まっている●パワープラントのエネルギー保有量は300YAMAである●王族墓地付近のホテルは親衛隊警護本部として使われていて8個中隊が駐屯している●戒厳令施行中は空中に常時バリアが展開されている。

これらのデータを使って何を目的に戦いを展開するか、どうやって首都から脱出するかは、ソラリス軍だけが考える問題ではない。

君ならどんなふうに戦いを展開させるだろうか。

そうそう、もうひとつ神様からの条件がある。下の表に羅列されている単語または文節を文中に使用すること、だ。使えないものは無視してもいいが、減点の対象になるだろう。

しかし、どうやって使うんだ？

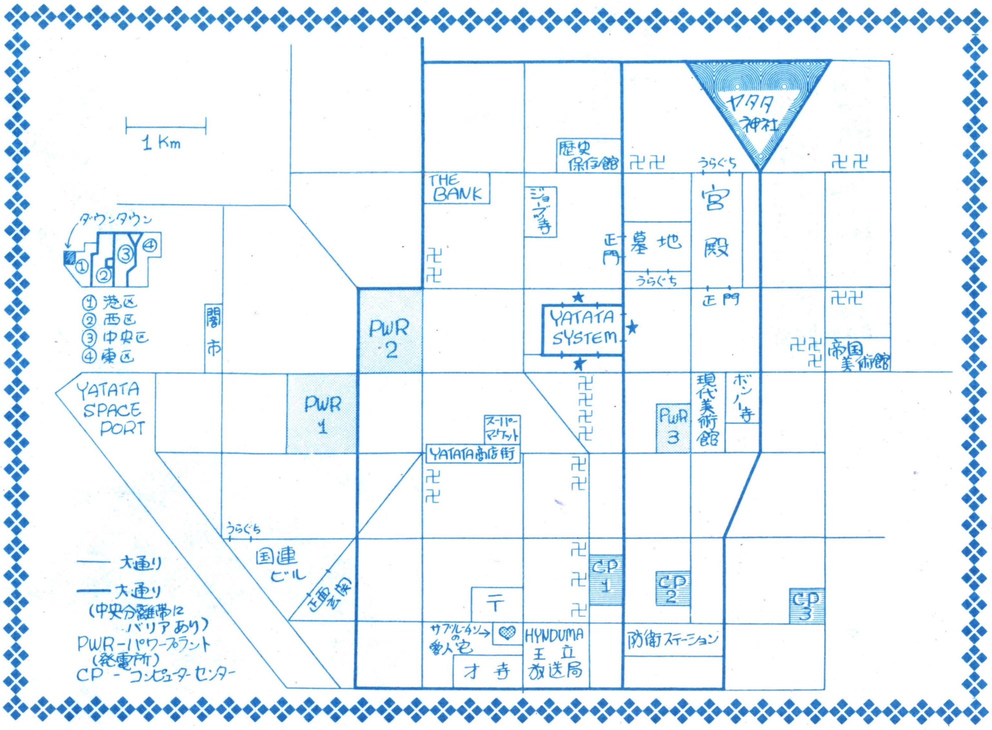
イーストコーエンディ地区にはなぜか女子学生が多い

1．伯爵の卵焼き器
2．階段をころげ落ちる
3．足跡をつける
4．泥棒が好む
5．毒舌家が好きだ
6．よくスモークされたベーコン
7．落ちていたコイン
8．素敵なDNA
9．戒名をつける
10．歯ぎしりをする
11．猫にマタタビ
12．清水の舞台からつばを吐く
13．マッチをさがして
14．コレステロールが足りないよ
15．朝にならない夜はない
16．夕焼けこやけ
17．枕投げ
18．ウースターソースの中で
19．花束をあなたに
20．雪の中の白うさぎ
21．婚約指輪は
22．甲状腺ホルモン
23．利子つけて
24．致命的欠陥
25．借金で足首まで回らない
26．粉砕骨折
27．建売住宅
28．過剰品質
29．蝶結びの
30．社交界の花
31．パートナーは君だ
32．中年のおばさんなら
33．おたべ
34．くずきり
35．大晦日です
36．三日坊主と四日坊主
37．衛生管理責任者
38．幼ななじみなのね
39．乙女の祈り
40．騒音規制
41．からしめんたいこ
42．早朝マラソンみたいな
43．無届け診療所
44．仮装行列
45．腐ったエクレア
46．のみの大欠伸
47．三時のお茶
48．よくといだ包丁
49．逆立ちをする
50．料金未納

これらの言葉（文）は、いっさい手を加えないままで使用すること

今月の戦闘 その傾向と対策

首都イーストコーエンディを存分に楽しむためのガイドブック



イーストコーエンディへの道

ヒンドゥーマ王朝は今はカンサイと呼ばれるあたりにキョートンという都を築き隆盛を誇っていた。

やがて東銀河に遷都の大号令を発してイーストキョートンへと移り、幾世紀を経て近世になって再度の遷都で、ヤタタ銀河の中心、イーストコーエンディに移った。

キョートンとイーストキョートンは今も巨大な都市で、それぞれが他の勢力を圧倒してのし上がったソラリス軍とエンタープライズ僧兵軍団の本拠地になっている。

お互いが目の上のたんこぶ同士というキャプテン・アナクロと怪僧サブルーチンは王室の衰勢著しいのをいいことに、ますます露骨にヤタタ銀河内の支配力を強めている。

当代の暗愚皇帝ナカジオ28世の崩御とともに各星系で双方が散発的な武力衝突を開始した。

平和会談の決裂

戦いを友好的かつ平和的に解決しようと開催された平和会談が、あっけなく決裂した。大方の予想どおりとはいえ、今後のヤタタ銀河の運命を左右する重要な話し合いだっただけに、お弁当やら髪の毛やらの、とるに足らない言い争いの末の決裂というのは、情ないというか、大人気ないというか。ヤタタ銀河の将来を憂う者としては、楽しみというか期待に胸ふくらむというか。つまり、とても心配なわけだ。

とにかく、この会談が開かれたのは、ナカジオ28世の直系子孫に「100パーセント・ヤタタ」の血統が伝わっていないので、ヒンドゥーマ王朝の正統な後継者がいないという問題を話し合うためだったのだ。ところが、皇帝の死後、皇帝には各地に「100パーセント・ヤタタ」の血を引く娘が7人いることが判明した。当然、彼女たちは、正統な後継者であるわけだ。

そうなると、キャプテン・アナクロか怪僧サブルーチンのどちらかが過半数の姫君を擁立して摂政になれば、それがすなわち絶大な権力を手中に収め、ヤタタ銀河圏を支配することになるのだ。

会談終わって…

会談終了後のアナクロとサブルーチンの行動はわかっていない。おなかの空いていたアナクロは昼食を食べているかもしれないし、怒りにふるえたサブルーチンは誰

▲コンピュータ・センターの内部

金庫の鍵から下水のふたまで首都の機能のすべてをコントロールしている自律神経中枢。つねに警備は厳重で侵入など不可能に近い。首都には3ヵ所ある。

歴史に輝く
アルコール・カット宮殿中庭

▲高台から望むヤタタ・システム

かをどなっているかもしれない。

彼らが次の行動を起こす前に、首都イーストコーエンディについて説明をしよう。

首都イーストコーエンディ

イーストコーエンディは港区、西区、中央区、東区に分かれている。地図にはかき込まれていないが、車両の侵入できない狭い道路が東西南北に各区画に200メートル間隔で走っている。

重要な施設、王立ヤタタ放送局保存館、美術館、防衛システム司令部などの警備は厳重である。

この街には寺が多いが、すでに述べたとおり、すべてのヤタタ正教寺院がサブルーチンの意向に属しているわけではなく、反サブルーチン派の寺院もある。が、一目では区別が困難であろう。

人種のるつぼである首都ゆえにもちろんアイチ圏人も住んでいる。彼らのブラック・マーケットがダウンタウンにあり、密輸をしているという噂もまことしやかにささやかれているが、真実はわかっていない。

イーストコーエンディは悪質な懐古趣味に満ちた設計がされていて、地下道、地下鉄、地下街の類がない。イーストコーエンディ中央郵便局からは郵便輸送真空チューブが各区画へ地下に埋設されて伸びている。地上でバリアが張られるような非常事態には分断閉鎖される。

ヤタタ・システム

街の中央で厳重な警備軍に守られているのが、ヤタタ文明を支えているヤタタ・システムだ。

これは、ひとつの銀河を準閉鎖系として4次元閉じ込めを行い、内部エントロピーの増分を重力ホワイトノイズの形で銀河間空間に放射することによって維持されている。このための機械がヤタタ・システムなのだ。

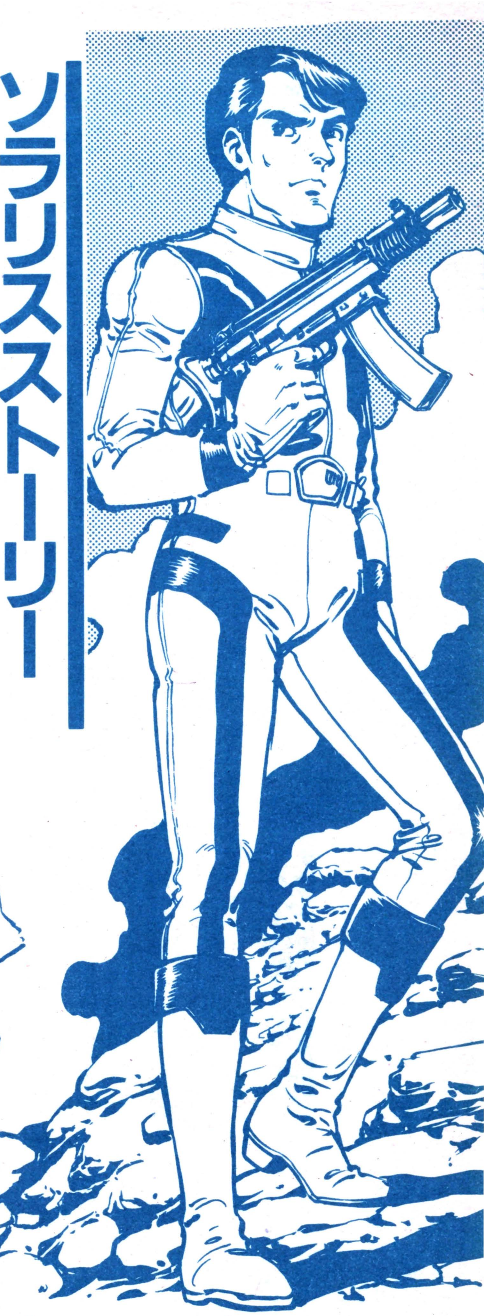
このシステムのおかげで成りたつ、ヤタタ文明の秘伝を伝える重要な役目を担っているのがヒンドウーマ王朝だ。ヒンドウーマ王朝は100パーセント・ヤタタでないと王位につけない。ゆえに7人の姫君たちと同じくらい「ヤタタ・システム」はヤタタ・ウォーズにとって重要なものなのである。

さて、今までのルールや設定条件など、複雑にしてゴチャゴチャが理解してもらえただろうか。

ともかく、ソラリス軍の攻撃開始！

ソラリスストーリー
勝利を求めて！

頭脳プレーを楽しむヤタタ・ウォーズ 今、京都から始まる果てることのない 戦いに、ねぼけた頭も飛び起きる！



結末が始まりだ

予想どおり、会議は決裂してしまった。あのこにくたらしいサブルーチンを1発くらいは殴ってくればよかったとキャプテン・アナクロは後悔していた。今度会ったら、3時のお茶に呼んで腐ったエクレアでも食わしてやろう。

ソラリス軍宿舎に戻ったアナクロは、部下を集めた。誰もが彼の攻撃開始命令を今や遅しと待ち構えている。長い間コンバットをやらないと指先がふるえ出すような連中の集まりだから、今回の交渉決裂はまさに『猫にマタタビ、漫画家に締切延期』みたいなものなのだ。

アナクロの眉間には深い縦皺が寄り、右手にはよく研いだ包丁が握られている。

「やったぜ、キャプテンは本気の上に最高に機嫌が悪い」

「今度こそバルカン砲撃てるんだろうな」

「おい、その辺にいる奴、間違ってサブルーチンの連中がわび入れに来たら、ウスター・ソースの中に3日程漬けたおたべにからしめんたいこを混ぜて、口の中にねじ込んでやりな」

「わかってるって…」

「だめです。からしめんたいこがありませんから。マーケットまで買いに行かないと…」

そのときキャプテン・アナクロが立ち上がった。それまでのざわめきがぴたりと止まった。ついに攻撃開始に違いない。

「そこの奴！」

指差されたあたりがざわついた。

「違う！　お前だ、お前。今マーケットへ行くといっただろうが。行くのならついでに俺のメシを買って来てくれ。馬鹿たれのサブルーチンが俺のメシもよこさなかったんで、腹が減って気分が悪いんだ。俺は腹が減るとまともにものが考えられん。はやく行けと言っとるだろうが！」

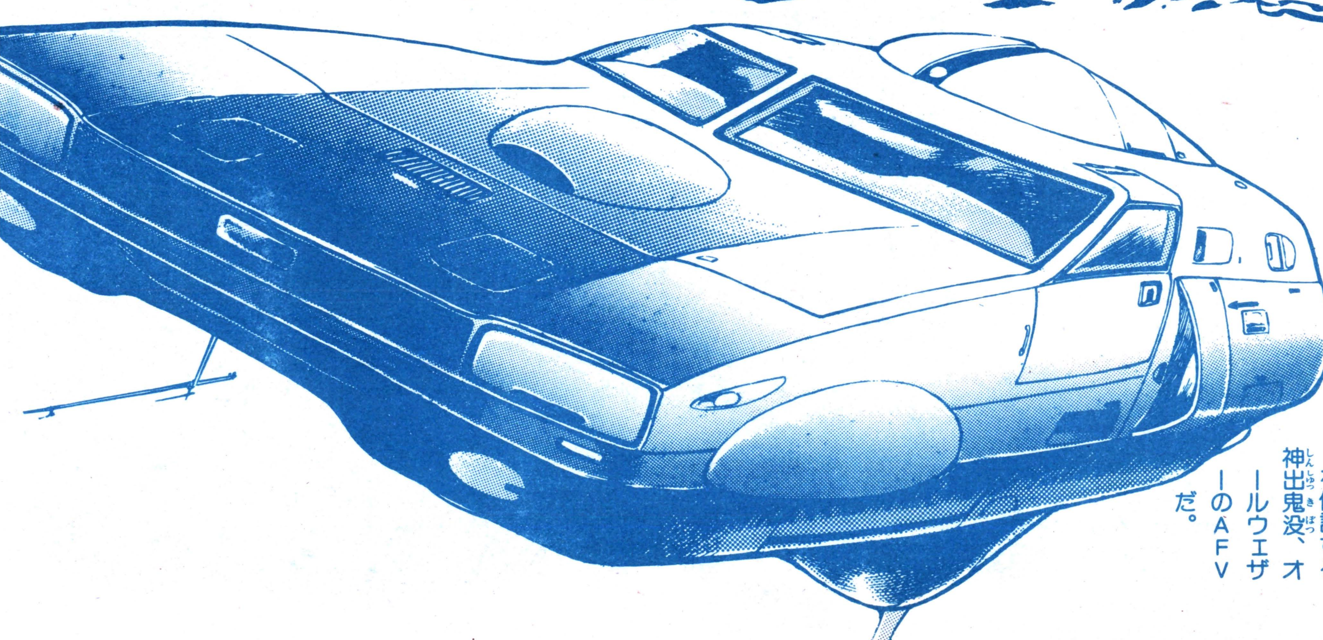
「は、はい！」

キャプテン・アナクロがメシを食っている間に、側近のニタコ、オカダンナ、ウーサンの3人が首都制圧作戦を立てていた。

「おい、ニタコ。お前ダウンタウ

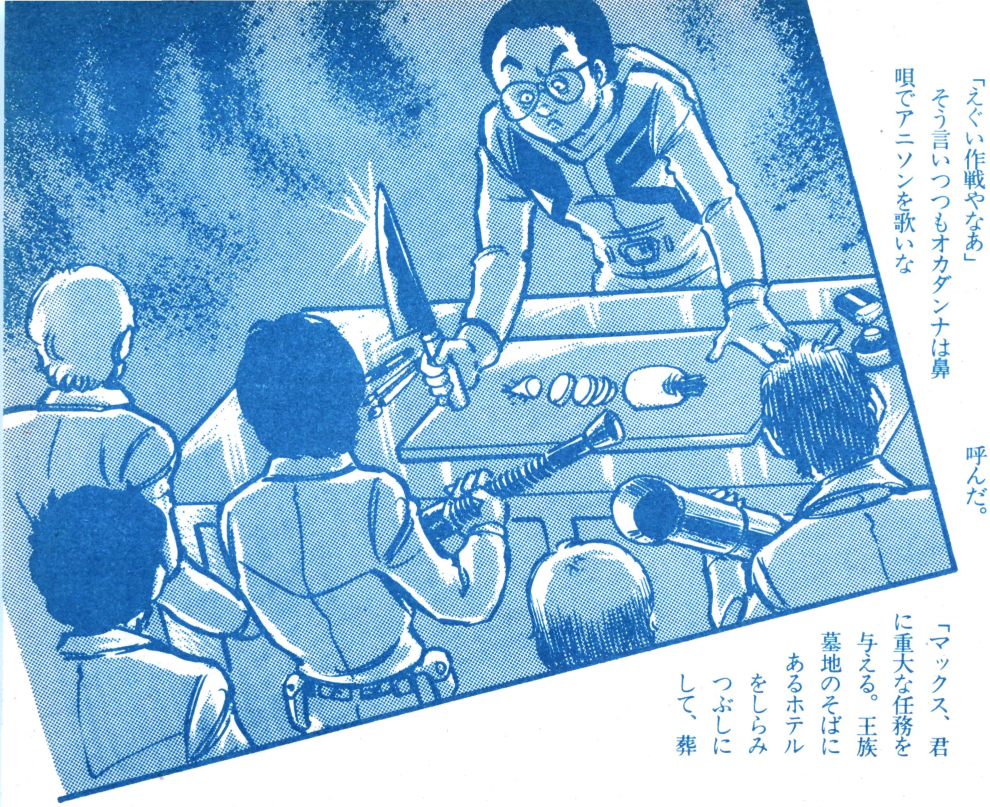
マックス・ウェラン愛用のガン

S&W44マグナム、自動小銃。マックス愛用のガンは固体弾式火器だ。旧式とあなどるなかれ。いかなる条件下でも、確実に敵を葬る。これが真の男の武器だ。レイガンみたいな玩具は、マックスには用はない。



ハイドロターボホバービークル

戦場に谺する1万5千RPMの笛の音は、ホバービークルのタービンノイズだ。水素エンジンを轟かせ所狭しと駆け巡る。広いインテイクは、絶対のパワーを保証する。神出鬼没、オールウエザーのAFVだ。



ンへ行って笑気ガスのボンベを3本程かっ払って来い」と、ウーサン。
「ＯＫ」
そう言うと、ニタコは数人の部下を連れて出て行った。
「じゃ、僕は全中隊にガスマスクの用意をして待機するように言ってくる」
「ちょっと待てよ、オカダンナ。それならついでに郵便局まで行って、カプセル郵便のカプセルを10個ばかし買って来てくれないかな。そいつに笑気ガスを詰めてお偉いさん方に送るからさ」
「えぐい作戦やなあ」
そう言いつつもオカダンナは鼻唄でアニソンを歌いながら出て行った。彼はコンバットのドンパチが嫌いな分、こういう陰険な作戦を好むらしい。
ニタコはダウンタウンからガスボンベを3本、意気揚揚と持ち帰った。伝票を見ると料金は未納となっている。アイチ圏人相手に大した腕前だ。言い忘れたが、ニタコの趣味は女装である。

心弾む任務

キャプテン・アナクロはお気に入りであるマックス・ウェランを呼んだ。
「マックス、君に重大な任務を与える。王族墓地のそばにあるホテルをしらみつぶしにして、葬儀に出席する王女とやらの顔を知っているという重臣たちを捕らえるのだ」
「イエッサー！」
「それからアルコール・カット宮殿へ行き、王女を探し出してこちらの言うことをきかせるのだ。方法は君に一任する」
「イエッサー！」声が心なしか、はずんでいるようにアナクロには思えた。
「お前なぁ、念のために言っておくが、王女だからといって何も社交界の花とは限らないからな。もし気にいらなくても放り出したりするなよ」
「心外ですね、キャプテン」
ヒーローを絵に描いたようなマックスがアナクロの邪推に困惑したような表情をみせる。彼個人としてはあくまで質実剛健、謹厳実直、清廉潔白をモットーとしている。女には親切だが、間違ってもたらし込んだりした覚えは、少なくとも彼にはない。
笑気ガスを詰めたカプセルをさらにまた詰めた酒樽をホバー・カーに積み込んで、オカダンナと数名の兵が郵便局へと向かった。
扉を開けるなり銃を構える。
「命が惜しかったら金を出せ！」

戦争はお祭りだ

あわてて兵の一人がオカダンナを押しとどめた。
「大尉殿、誠に失礼かと思いますが、それはちょっと不適切な表現ではないかと…」
「あっ、悪い、悪い。いっぺんこういう台詞を言ってみたかったんや」
冗談の好きな上官を無視して有能な部下たちはてきぱきと局を制圧していく。酒樽は各パワープラントとホテル、宮殿、防衛ステーション、基地及びヤタタ商店街へと発送された。
マックス・ウェランと3人の部下、超能力者のソウ・メイヤー、テルコーン・ワッタ、マックス直属のチャンドラーグプタがホテルのそばに待機しおえた頃、編成し直された3中隊（軽装備2に対して重装備1で1中隊）がそれぞれ3カ所のパワー・プラント周辺に潜入した。
あー、もちろん迷彩服にグリーンベレーで小銃でも抱えて市街を走らせたりすると、どんなに間抜けなヤタタの親衛隊でもやはり気がつくだろうし、2級礼装では言い訳できるだろうが戦闘はできまい。そこでキャプテン・アナクロは民間人に仮装するよう皆に命じたのだが、この命令にはちょっとした手落ちがあって、気がついたときには300人からなる中隊全員が思い思いの扮装で街をねり歩くことになってしまった。武器を隠すにも人様々で、オーソドックスな荷車の中から果ては三味線の布袋の中と、ありとあらゆるものがあり、キャプテンは持病の偏頭痛をおこして寝込んでしまった。
重装甲中隊の連中などはパワード・スーツをトリコロールカラーの人気モビルスーツに見せかけたので、子供たちが回りを走り回って動きがとれなくなるほどだった。

キャプテン・アナクロのお弁当はシャケ弁当でした。

ソラリス・ストーリーもクライマックスに近づいた。ソラリス軍の紛れ込んだ仮装行列が街をねり歩いていく！

「だれが仮装行列をやるとゆーたんか！　こんなもん人目をひいてしょうがないやろうが」

参謀本部のウーサンはスボケな部下にほとほと愛想がつきたが、ニタコの方は黙って外へ出て行くと、自ら金色に飾り立てたお気に入りのパワード・スーツに乗り込んでしまった。

戒厳令下の市街を我が目を疑うような一行が進んで行くのを見て親衛隊の隊員は悩んだ。とりあえず、上官に報告するとその上官も悩んだらしく、さらに軍内部の複雑な上下関係の間をこの報告が上がり続けた。

その間に行列は目的地に辿り着き、仮装をはずすやいなや、民間人の中に紛れてしまった。重装甲中隊の装備は言うまでもなく、子供たちの遊び相手になったままである。

民間人を相手に小競合をやらなくてすんだ親衛隊はホッと胸をなでおろし、市街はまた平静を取り戻した。ソラリス軍ではウーサンが冷汗を拭い、アナクロは気を取り直して言った。

「よし、今のうちにここの隣接空域にいる我が軍の艦隊に各受け持ち空域を制圧するように指令を出しておいてくれ。ウーサン、詳細は君にまかせる」

「了解しました。キャプテン」

アナクロが出ていくと、ウーサンはにやりと笑って艦隊戦の作戦を練り始めた。

ガスは間違えられた

正午と同時に、各パワー・プラントではカプセルからガスが噴出し、ガスマスクを着けた中隊が素早く侵入を開始した。

ここでもまたちょっとした手落ちがあったらしい。コントロール・ルームを制圧に行った小隊のうちの1人がズボンのベルトを押さえながら、悲愴な顔で戻って来た。

「どうした、何かあったのか」

「いえ、成功したにはしたんですがね…。あのー、一体カプセルには何を入れて送ったんです？」

なんと3ヵ所のパワープラントに送られていたのは笑気ガスではなく催淫ガスだった。

参謀本部ではガス作戦の続行を決定した。別にどちらのガスであろうと大差はないわけだから…。

ホテルと宮殿、墓地にガスが充満するのを待って、マックスと3人は外の見張りを襲うつもりだったが、そんな必要はまったくなかった。ホテル内部から聞こえる悲鳴や嬌声に驚いた警備兵は持ち場を離れ、結局スケベの見本みたいになっている同僚のいやらしい目から逃げまどう破目になっていたのだ。

ガスマスクを着けたマックスたちは情欲の渦と化したホテルの中を3人の重臣を探して進んで行った。いきなり超能力者のテルコーン・ワッタが悲鳴を上げた。目を爛々と輝かせ、よだれを流しながら、親衛隊の将校がワッタの腕をつかまえ、服を引き裂こうとしている。

マックスは得意の中国拳法でそいつを殴り倒すと、ワッタを抱き起こした。

慌しいラブシーン

「大丈夫か？」

「ええありがとう」

ワッタは引き裂かれた服の前を素早く合わせるふりだけしながら、マックスにとっておきの微笑を送ろうとする。ガスマスクがなければもっと効果的だったろうが…。

「このマスク、うまく合ってないんじゃないかしら。ちょっと痛いわ」苛立たしそうに言うとマスクをいじり始めた。

「僕のと取り替えよう。ちょっとだけ息を止めて」

マックスの動作は素早く的確だった。が、彼女の方が一枚上手だ

YATATA WARS

った。すばやくマックスにキスするとニッコリと笑う。

当惑したマックスは急いで自分とワッタのマスクを着けて、例の2人の後を追った。これ以後この2人に何が起ころうとも、それはこのとき、わずかに吸い込んだ、このハタ迷惑なガスのせいであって、決してマックスが軟派なせいではない……ということにする。

チャンドラーグプタが3人の重臣を見つけてきたので、早速メイヤーに心を読ませようとしたが、3人の内の1人が酒臭い息を吐いたため、彼の能力はまったく使いものにならなくなってしまった。仕方なく重臣たちを連れて一行はホテルを抜け出したが、機転の効くチャンドラーグプタは4人分の親衛隊の制服を拝借するのを忘れなかった。

再びちょっとした手違いがあった。

「こんなもの、絶対手違いなんかじゃ済まさないわよ。一体私たちにどうしろって言うのよ!」ワッタが文句を言う。何がマズかったといって、宮殿にはカプセルが届いていないか、うまく破裂しなかったかのどちらからしい。これだから最近の郵便というのは信用できないんだ。それでもヒーローたる我らがマックスはワッタを安心させるように不敵にニヤリと笑う。

「何とかなるさ」とても楽天的な男である。

宮殿の衛兵たちが正門を見張っていると、親衛隊の制服を着た兵士が4人、身成りの立派な人間たちを連れてやって来る。

「おーい、ホテルの様子が変だ。重臣の方々がフラフラ表を歩いておられて、しかも…」

まだ若そうなその男は、重臣に色目を使われたとはとても言えないという様子で言葉を切った。

「この方たちは王女様の安否を気遣われているようなんだが」

宮殿にいた兵たちはざわめきたち、1人が上官へ報告に走った。

トリガー・ハッピー

さらに1個中隊ほどが出てきてホテルの方角へ走り去った。4人は宮殿の中に入るように命令され、重臣たちも奥へと連れて行かれた。

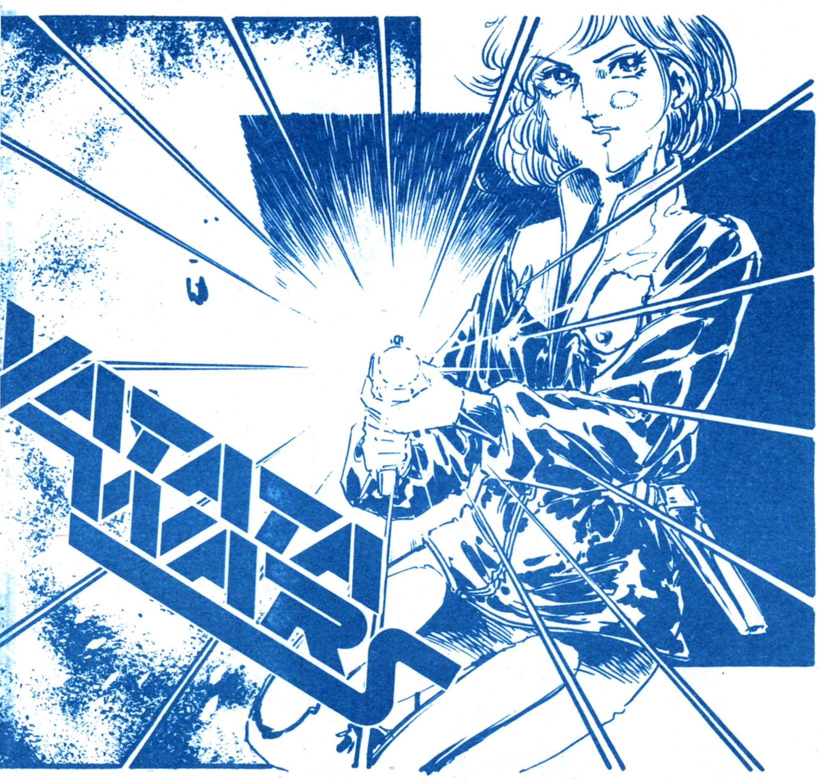
将校の前へ案内されるや、メイヤーのヒュプノがものをいい、4人はさらに奥のほうへと進むよう言われた。同様にして次々と関門を突破して行く。

「ワッタ、重臣たちの動きは追えているか?」

「ええ、私たちより先よ」

ニタコさん、きっとお似合いになると思いますよ。

「メイヤー、重臣たちの心理は読めるか?」
「はい、酒の臭いさえなければ」
「よし。本能と責任が一緒になって、必ず王女の所へ行く筈だ。つけていってさぐって来い。チャンドラーグプタ、君も一緒に行ってくれ」
そしてワッタに向かって言った。
「この辺は宮殿のほぼ中央らしい。な。メイヤーが戻ったら、そろそろ始めるとするか」
ほどなく、メイヤーが戻り、王女の人相と部屋がわかったと言った。それは宮殿のさらに奥らしい。
そこでワッタは振り向くと、計画どおり今まで通って来た方向に向けて、威力最大のサイコ・ブラスターを放射した。
爆発の轟音とともに衛兵たちが駆けつけて来た頃には、四人は物陰に身を潜めて悠々と彼らをやり過ごした。
さらに奥へと進みながら、まだ残っている衛兵たちと派手な撃ち合いを演じながら王女の部屋を目指す。ふと気がつくとマックスの横にはキャプテン・アナクロをはじめ、ニタコやその他諸々の連中が銃をブチかましていた。
「キャプテン、こんなところで何をなさっているんです?」
「決まってるやんけ、コンバットやないか!」照準から目を離しもせずに答える。
「どこから来たんです?」マックスはただ唖然とするばかり。
「裏口!」吐き捨てるように言う間にも引き金から指を離さない。
「裏口なんかなかったでしょう?」
「造った。アカシンのヒーターは結構役に立つ。」
マックスは自分の考えのなさを呪った。極めつけのトリガー・ハッピーであるアナクロがこういう状況で黙って引っ込んで見ているわけがない。おそらく成り行きを見守るために裏通りに潜んでいたに違いないのだが…。
「あのーキャプテン。もしかして宮殿のガス・カプセルに細工したのは…」
「ふおっ、ふおっ、ふおっ、やっとわかったんか」
考えておくべきだったのだ。アナクロならコンバットをやれそうな、いかなるチャンスをも見逃さないであろうということを…。



京都のソラリスのコンビーフハッシュサンドはとてもおいしい。

「マックス、心配せんでもパワー・プラントはすべて制圧した。バリアは全部解除したからあんまり民間人を傷つけない程度に暴れて引き上げよう」
「キャプテン、まだ王女を見つけていませんよ」
「なーに、心配はしてない。君の腕前を信用しているからな」
「キャプテン〜」

王女発見! が…

すっかりコンバットに熱中しているアナクロを見ながら、マックスはあきらめて王女の部屋へと向かう。マックスは知らなかったが、宮殿の裏側半分にはすでにソラリス軍の全中隊が入り込んでいたの

エンタープライズのいちゃもん

東高円寺の喫茶マレックタクレージュでは、怪僧サブルーチンが、幹部たちを怒鳴りつけている。
「ばかもの!! 姫の現れることに何で気づかなかった。この役立たずの文字バケIO共めが。もはやソラリスの論理の穴をついて、ストーリーを変えさせるしかない」
大天使を前にして、いちゃもん大会を始めようというわけだ。
スポチ「論理的に言って、『旅日記』も見ずに、姫は見わけられないぞ」
ねこだんな「3人の重臣は姫の顔を知っていると書いてあるよ」
大天使「警告する。根拠薄弱ないちゃもんは、減点の対象とする」
獅子丸「我々が、自動防衛システムを挑発すれば、仮装行列作戦は崩壊するぞ」
蟹玉八宝斎「それをやったら、わが軍も瓦解するぞ」
だんな「人ごみの中を仮装行列で進むのだから、きっと時間がかかるよ」
獅子丸「やみ市が朝10時に開店したとする。正午に3ヵ所のパワープラントで一斉蜂起。さらに宮殿の裏庭に全中隊300人が集合」
八宝「時間的に苦しい」
サブ「こういう筋書きはいかがかな。宮殿に集合した300人のうち、50人は我々の手下の僧兵たちだ。ソラリス軍団になりすまし武器弾薬をむやみと消費し、彼らの戦闘コストをいたずらに釣り上げ

YATATA WARS

だ。

部屋を守っていた衛兵はメイヤーの暗示であっさりと持ち場を離れた。

ドアを開けるとソファに腰掛けて問題の王女がいた。とりあえず、出会いがしら用の催眠術を施し、こちらのいいなりになってもらう。

そのとき、ワッタが飛び込んで来て、マックスを睨みつけた。

「まあ！ さっき私に甘い言葉を囁いたその舌の根も乾かないうちに、もうほかの女に手を出すなんて！」

「ちょ、ちょっと待って、君…僕は別に…何もそんなつもりで」

この慌て方が余計に彼女の神経を逆撫でした。

説明する暇などあるわけもなく、マックスの足下には自動小銃の弾痕が見る間に並んでいく。身をひるがえして王女をかばうと、ソファの向こう側へ倒れこんだ。ソファを銃弾が駆け抜けていく。

「ワ、ワッタ、危ないから止めろっていうんだ！」

そのとき、メイヤーが素頓狂な声をあげた。

「ちょっと待ってください。それ何です？」

見ると打ちぬかれたソファの中から、ノートのようなものがはみ出している。

コロッと態度を変えたワッタがそれを引っ張り出した。

「日記帳みたいよ」

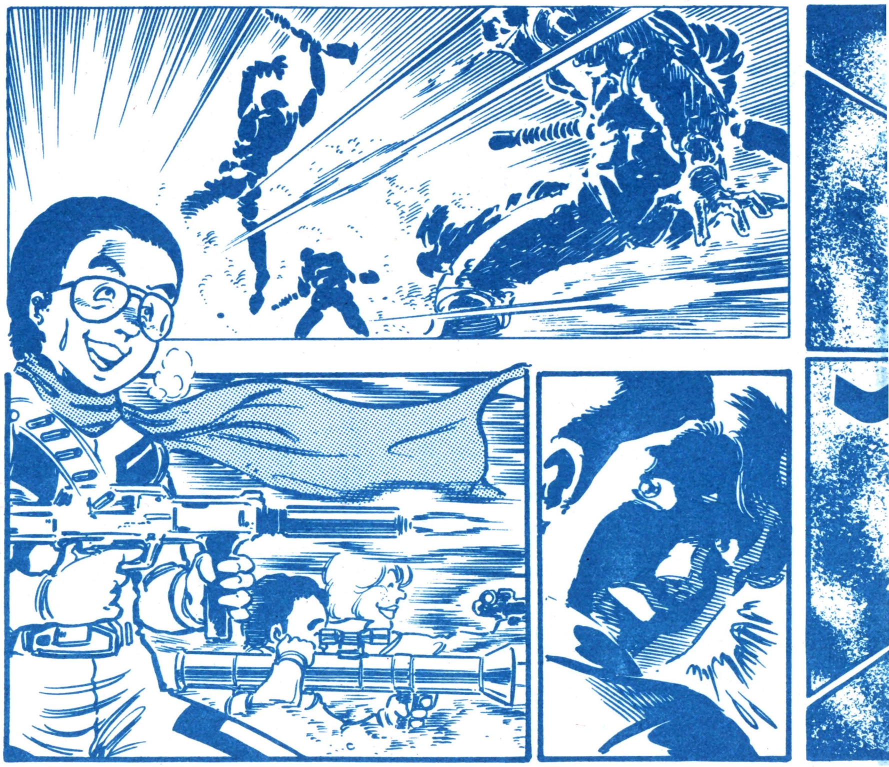
ピンとひらめくものを感じたマックスは、王女をメイヤーに預けて、ワッタとともに重臣たちを探しに出て行った。

王女を手中に納めたソラリス軍は首都制圧を果たし、サブルーチン派を武装解除することができた。

今月の戦いはひとまず終わった

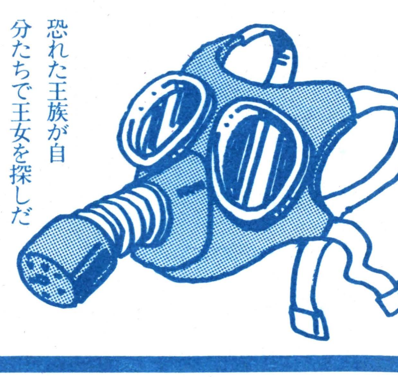
コンバットに熱中していた連中は知らなかったが、サイコブラスターの大爆発と同時にサブルーチン派の大寺院からは、隠されていた戦車が出撃したのだが、辺りをうろつき回る仮装パワードスーツと子供たちのせいで動きがとれず、その上誰かが戦車対パワードスーツのショーが始まると触れまわったせいで寺院の周囲には黒山の人だかりまででき上がってしまっていた。昼間の仮装行列のせいで大爆発まで誰もが催し物の1つだと信じていたのはいうまでもない。

ところで、なぜナカジオ28世の旅日記が王女の部屋から出てきたかということについては、我らがマックス・ウェランと賢明な読者の推察どおり、サブルーチン派とソラリス軍に王位を奪われるのを恐れた王族が自分たちで王女を探しだすまで、秘かに隠しておこうとしたためであった。



残念ながら、武装解除されたサブルーチン軍の中にはサブルーチンはいなかった。おそらく、宇宙へ逃げ出したものと思われるが、作戦どおり近接空域を制圧したソラリス艦隊によってまもなく捕えられるであろう。

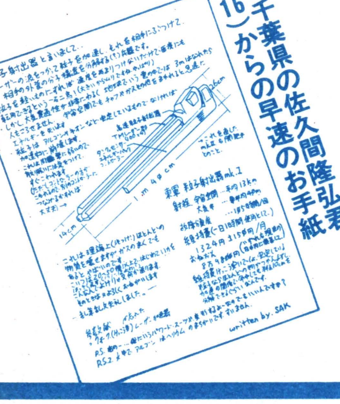
★ ★ ★



（付記）

武装解除と共に、各美術館、歴史保存館の財宝等は、三個中隊によって封印され、「歴史的・美術的資料の保全管理」という名目で「ソラリス管理下」におかれるために没収された事を付け加える。

★千葉県の佐久間隆弘君(16)からの早速のお手紙



ていたのだ。その上、美術館の財宝も、没収のときに少々くすねておいた。キャプテンアナクロが帝都を去った後で正体を現し、警察や正規軍を味方につけて、帝都を解放する。我々が制圧するのは不可能でも、ソラリスを追い出すだけなら、正規軍も協力するだろう」

獅子「ソラリス軍団はワイロを振っとらんからな」

大天使「いちゃもんはしかと聞いたぞ。ではさらば」

マスター「お客さん、郵便ですよ」

サブ「ナゴヤ便？ 変だな。開けてみよう。なにい！ 請求書だ。ボンベ3本12万Koyamaだと。ソラリス軍のツケを我々に回すとは。さすがはナゴヤ商人……」

判定

ソラリスの地上戦闘はひとまず結果を見た。その健闘ぶりに神は感激。さて、判定は？

双方の主張は聞き届けたぞ。ヤタ神の名において、公平かつ独断的な裁きを始めてしまおう。

●戦う前に

まずは経済政策についての論評をしよう。神様ローンを申請しない独立独歩の精神は見上げたものだ。差し押さえという楽しみはあとにとっておくことにする。

株式投資は5YAMAと少ない。株はのめりこむとおもしろいのだぞ。豊かな資金は大胆な作戦を可能にする。神はむこう見ずな勇気ある若者の味方をしちゃう。

輸出品目には、ひとこと申し上げる。コーヒー豆。時期が悪かった。今月から東銀河にマレッタコーヒーが出回り始めたせいで、コーヒー豆が全体に値下がり傾向にある。2000YAMAの申請だが、1800YAMA。希少鉱物ファーサイト、古書、ニッシジン織りとUゼン染、貴重な品々ばかりだ。貴重品はすぐニセ物が出て値くずれを起こすもの。くれぐれもアイチ圏の動きに気を付けること。

工場建設の申請はないようだ。慎重と解釈するのか、預託金を出し渋っていると考えたらいいのか。

●ストーリー対いちゃもん

ん？「神よ、時間を！」う、うーむ。それを言われると身もふたもない。ご、ごめんなさい。さて、キーワードだが個数不足もはなはだしいが「仮装行列」をメイントリックにからめた手際の良さは、お見事あっぱれ。とりあえず半ザブあげちゃう。

そろそろエンタープライズのいちゃもんにも裁きを下そう。

ふーむ、自動防衛システムとはやけに細かいところに目を付けたものだ。重箱の隅ばかりつついていると嫌われる年寄りになるぞ。

時間と人数の問題は確かに苦しそうなところだな。いちおうのつじつまを自分の都合に合わせた、怪僧サブルーチンの我田引水に、敬意を表明する。

ところで、ソラリス軍団の幹部たちの素顔が少しずつ現れてきたようだ。しかし、まだまだ謎の多い連中ではある。これから徐々にわかってくることだろう。

そろそろ、総合評価を告げる時間のようだな。細かな採点は下の表を見てもらおう。一目瞭然だろう。

今回の戦いはソラリス側に「わざあり」とする。よって、首都空域の領有は認めないものの、今月の姫と15YAMA相当の財宝をソラリス軍団に引き渡すものとする。なお、今月のスキニア姫に身代を

判定表

判定項目	判定	判定項目	判定	判定項目	判定	判定項目	判定
主人公は魅力的な人間に設定されたか	○	シリアスなシーンはあったか	×	株の売買に手を染めようとしてるか	○	兵士たちに十分な睡眠時間を与えたか	○
侵攻作戦は独創的か	○	キーワードを半分以上使ったか	×	キャプテン・アナクロは活やくしたか	○	略奪は行なわれたか	○
侵攻作戦は論理的か	△	民間人に負傷者はでたか	○	前月との話の連続性に気を配ったか	○	サブルーチンの悪口を2回以上言ったか	○
侵攻作戦は派手に人目を引いたか	○	ストーリーにアイチ圏人は登場したか	○	データ類を有効に使っているか	△	地面に穴を掘ったか	○
ユニークな新兵器は使われたか	×	有人惑星と出会えたか	×	文化財を傷つけなかったか	×	寝返った兵はいるか	×
主人公はピンチにおちいったか	△	王女を獲得できたのか	○	臨時収入はあったか	△	サブルーチンの愛人を見たか	×
戦闘シーンは豊富にあるか	○	義勇軍は来たか	×	アイチ圏人に勝ったか	○	コーヒーは飲んだか	×
他のスタッフも活やくしたか	△	3ブロックすべてに艦隊を出動させたのか	×	貿易でもうかったか	○	季語を使ったか	×
美女とのラブシーンはあったか	○	兵士たちのストライキはなかったか	○	遺伝子工学を使ったか	×	作戦は天気に左右されないか	○
超能力者の能力を有効に使ったか	△	与えられた武器を有効に使ったか	○	化学兵器は使ったか	○	食糧は足りたか	○
戦死者、負傷者はなかったか	○	市街戦を楽しんだか	○	兵士たちに昼食の時間を与えたか	×	ソラリスはこの判定に満足するか	×

食いつぶされても、財宝の換金に失敗しても神さまはいっさい関知しない。

●艦隊戦

ソラリス軍団の布陣はどうなっているのだ。首都空域に旗艦サバイヴァー号。E1‐0宙域に戦艦ファニーメイ号以下巡洋艦1隻、駆逐艦2隻、N0‐0宙域には巡洋艦チェン号以下5隻がそれぞれ超密集艦隊を組んで遊弋している。チェン号といえば「2010年宇宙の旅」でも活躍してたなあ。何か仕かけのありそうな船だなあ。

E0‐0宙域は放棄して戦力の集中を図るというのは、まともな作戦である。

対するエンタープライズの布陣はと言えば、何と、最低クラスの駆逐艦が各宙域の一番隅に1隻ずつ。おまけにシールドまでケチッている。幹部は首都にいて安全だと考えているんだろうな。

両軍の提出した予定航路をコンピュータに入力して、出てきた結果がすごい。E1‐0宙域のエンタープライズ駆逐艦は一瞬にして爆沈。生存者なし。

E0‐0は当然エンタープライズ側の不戦勝。N0‐0宙域は、両軍接触を果たさず水入り。「さわらぬ神にたたりなし」などと言っているとジリ貧喰らうぞ。ここで一言「拝まぬ神にご利益なし」ヤタタ神は派手好みなのだ。

神の審判下る

濁流のごとく容赦なく押し寄せる数々の設定条件とデータを切りかえし、なぎ倒しながらソラリス軍は戦った。さあ、判決はいかに?

決算書

ソラリス軍第1回

		入金	出金
元金		1000	
増員費用			なし
貿易	輸出	2445	
	輸入		40
株式投資		—	5.46
工場供託金			なし
戦闘収支	N0‐0	—	140
	N1‐0	—	10.35
	E0‐0	—	Ø
	E1‐0	—	164
資源開発		60	
人件費			130
ZABU		50	—
小計		3555	489.81
総計		3065.19	

単位＝YAMA

ストーリー合戦ならびに宇宙戦闘の結果、双方とも1勝1敗2引き分け。しかし、地上戦の成績により、今月はソラリス軍団の判定勝ちと高らかに宣言する。

決算報告。エンタープライズ側は約330YAMAの赤字。来月は670YAMAを元手に作戦を立てなくてはならない。125人の兵士の戦死のダメージは大きい。人命を軽視した布陣をするからこのようなことになるのである。

対するソラリスは、やはり攻撃にお金がかかって出費はエンタープライズ以上だが、よく稼いでいるようだ。攻めの方がやはり有利だ。

今月は誌面の関係上、エンタープライズ側の決算書が載せられなかったが、決して甘い判定はしてはいない。神は公平がモットー。

スキニア姫は、スレンダーな美女なのです。

父の葬儀に参列するために、遠くピアスラの地からやってきて、思わぬ騒ぎにまきこまれてしまいました。でも、おかげでとても素敵な人に会えたわ。ああ、あのりりしい姿。ソラリス軍に捕らわれの身ではあるけれど、ルンルン気分なの。気分がよければ食欲もわくというもの。恋をすると、私っていつもより、おなかが空くの。食事はまだ?

京都のソラリス軍団の幹部たち

```
4970 '
4980 ' テキ ノ メイン ルーチン
4990 '
5000 PRINT:PRINT"テキ コウト゛ウ カイシ"
5010 FOR L=1 TO MK
5020    RX=KX(L):RY=KY(L)
5030    VX=EX-RX:VY=EY-RY
5040    IF KE(L)<1 OR RND(1)<.2 OR EN<1 OR ABS(VX)>10 OR ABS(VY)>10 THEN 5100
5050    IF ABS(VX)>4 OR ABS(VY)>4 OR RND(1)<.1 THEN GOSUB 5500:GOTO 5100
5060 '
5070    IF KE(L)<300 THEN 5100
5080    IF ABS(VX)-ABS(VY)<>0 AND VX<>0 AND VY<>0 OR KT(L)=0 THEN GOSUB 6500 ELS
E GOSUB 6000
5100    KX(L)=RX:KY(L)=RY
5110 NEXT L
5120 RETURN
5470 '
5480 ' テキ ワープ゜ ト゛ライフ゛
5490 '
5500 LC=ABS(VX):IF LC<ABS(VY) THEN LC=ABS(VY)
5510 IF LC>7 THEN LC=7
5520 VX=SGN(VX):VY=SGN(VY):SP(RY*32+RX)=0:PRINT:PRINT"テキ イト゛ウ タンチ!:":FL=0
5530 FOR M=1 TO LC
5540    TX=RX+VX:TY=RY+VY
5550    IF TX<0 OR TX>31 OR TY<0 OR TY>31 THEN M=LC:GOTO 5580
5560    IF SP(TY*32+TX)<>0 THEN M=LC:GOTO 5580
5570    RX=TX:RY=TY:FL=1:PRINT RX;"-";RY;":";
5580 NEXT M
5590 IF FL=1 THEN 5690
5600 FL=INT(RND(1)*3):VX=0:VY=0
5610 IF FL=0 THEN VX=SGN(RND(1)-RND(1)):VY=SGN(RND(1)-RND(1))
5620 IF FL=1 THEN VX=SGN(RND(1)-RND(1))
5630 IF FL=2 THEN VY=SGN(RND(1)-RND(1))
5640 TX=RX+VX:TY=RY+VY
5650 IF TX<0 OR TX>31 OR TY<0 OR TY>31 THEN 5690
5660 IF SP(TY*32+TX)<>0 THEN 5690
5670 RX=TX:RY=TY:PRINT RX;"-";RY;":";
5680 '
5690 SP(RY*32+RX)=2:PRINT
5700 RETURN
5970 '
5980 ' テキ キ゛ョライ コウケ゛キ
5990 '
6000 VX=SGN(VX):VY=SGN(VY):KT(L)=KT(L)-1:PE=0
6010 '
6020 IF KE(L)<500 THEN PE=30+INT(RND(1)*20):GOTO 6070
6030 IF KE(L)>=500 THEN PE=PE+30+INT(RND(1)*20)
6040 IF KE(L)>=1000 THEN PE=PE+30+INT(RND(1)*20)
6050 IF KE(L)>=2000 THEN PE=PE+30+INT(RND(1)*20)
6060 '
6070 TX=RX+VX:TY=RY+VY:IF PE<KE(L) THEN KE(L)=KE(L)-PE:PRINT"テキ キ゛ョライ ハッシャ!" ELS
E GOTO 6180
6080 FOR M=1 TO 4
6090    IF TX<0 OR TX>31 OR TY<0 OR TY>31 THEN M=4:GOTO 6170
6100    DP=SP(TY*32+TX):PRINT TX;"-";TY;":";
6110    IF DP=0 THEN TX=TX+VX:TY=TY+VY:GOTO 6170
6120    M=4:PRINT
6130    IF DP=3 THEN PRINT"テキ、キチヲ ハカイ!":SP(TY*32+TX)=0
6140    IF DP=4 THEN PRINT"テキ、ホシヲ ハカイ!":SP(TY*32+TX)=0
6150    IF DP<>1 THEN 6170
6160    DS=(PE*10)-INT(RND(1)*50):DC=30:GOSUB 12000
6170 NEXT M
6180 RETURN
6470 '
6480 ' テキ ヒ゛ーム コウケ゛キ
6490 '
6500 PRINT"テキ (イチ:";KX(L);"-";KY(L);")カ゛ ヒ゛ームホウ ハッシャ!"
6510 IF KE(L)<500 THEN PE=80+INT(RND(1)*20):GOTO 6550
6520 IF KE(L)>=500 THEN PE=PE+80+INT(RND(1)*20)
6530 IF KE(L)>=1000 THEN PE=PE+80+INT(RND(1)*20)
6540 IF KE(L)>=2000 THEN PE=PE+80+INT(RND(1)*20)
6550 IF PE>KE(L) THEN PRINT"テキ ヒ゛ームホウ フハツ!":GOTO 6590
6560 P1=ABS(EX-KX(L)):P2=ABS(EY-KY(L))
6570 DS=INT(PE*10/SQR(P1*P1+P2*P2)+RND(1)*20)
6580 DC=80:GOSUB 12000
6590 RETURN
9970 '
9980 ' フ゜ログ゛ラムノ ホカノ トコロカラ ヨハ゛レル ハンヨウ サフ゛ルーチン
9990 '
10000 PRINT
10010 PRINT "7 8 9"
10020 PRINT " \|/"
10030 PRINT "4-S-6"
10040 PRINT " /|\"
10050 PRINT "1 2 3":PRINT
10060 INPUT "ト゛レカノ ホウコウヲ シテイシテクタ゛サイ:",DI:DI=INT(DI)
10070 IF DI<1 OR DI>9 THEN 10000
10080 RETURN
10090 '
10100 VX=0:VY=0
10110 IF DI>6 THEN VY=-1
10120 IF DI<4 THEN VY=1
10130 IF DI=1 OR DI=4 OR DI=7 THEN VX=-1
10140 IF DI=3 OR DI=6 OR DI=9 THEN VX=1
10150 RETURN
10160 '
10500 IF KE(M)<500 THEN PRINT"タイハ!":GOTO 10550
10510 IF KE(M)<1000 THEN PRINT"チュウハ!":GOTO 10550
10520 IF KE(M)<2000 THEN PRINT"ショウハ!":GOTO 10550
10530 IF KE(M)<3000 THEN PRINT"ホトント゛ ヒカ゛イナシ!":GOTO 10550
10540 PRINT"ヒカ゛イ アタエス゛!"
10550 WE=7:W3=3:GOSUB 13000
10560 RETURN
10570 '
11000 FOR L=0 TO 4:FL=0
11010   IF SY(L)>0 THEN SY(L)=SY(L)-1:FL=1
11020   IF FL<>1 OR SY(L)>0 THEN 11080
11030   IF L=0 THEN PRINT"キ゛ョライ シュウリ カンリョウ!"
11040   IF L=1 THEN PRINT"ヒ゛ーム サイホウケ゛キ カノウ!"
11050   IF L=2 THEN PRINT"レータ゛ー シュウリ カンリョウ!"
11060   IF L=3 THEN PRINT"センサー キノウ シュウフク!"
11070   IF L=4 THEN PRINT"シールト゛ カイフク!"
11080 NEXT
11090 SK=SH/10:SK=INT(SK*SK*2.5)
11100 IF SK=0 THEN 11130
11110 PRINT"シールト゛ ショウヒ:";SK;"エネルキ゛ー"
11120 EN=EN-SK:IF EN<500 THEN PRINT"シールト゛ エネルキ゛ー フソク!":SH=0:EN=EN+SK
11130 RETURN
11140 '
```

コンピューターバラエティショー

GAME ジョッキー

自慢の天才、ドクトルだみおの悶絶、仏壇、納豆に満ち満ちた破綻シリーズ！頭脳崩壊、風光明美、死体散乱まちがいなしのゲーム引っさげ、君に挑戦だア！

コンピュータ界に彗星のように現れた世紀の超天才が送るウルトラスーパー企画の第2回がやって来たな。まったく忙しくてこんなことはやっていられないんだが、そこはやはり天才だ！ マルチタスクでこの原稿もさっと書いてしまおうと思っているんだが、その前にまず聞くことがある。

前回のリストなぜかっこいいか判ったか? むろん、無理だったろう。それもあたりまえだな。それでは、教えてやろう。サブルーチンだけが呼び出されると格好がいいのはなぜか、その理由はこうだ。サブルーチンで呼び出されるということは、そのサブルーチンから必ず帰ってくるということだ（当たり前だ！）。しかもここでいうサブルーチンは機能分化してあるからひとつのサブルーチンに1つの機能しか入っていない。ということはある機能にバグがあったとしたら、そのサブルーチンを調べればいいということになる。つまりデバッグのしやすいプログラムになるということだ。

わかったかね？ それはともかくとして、本題にはいるとしよう。前回に前半を載せた「ステラ・スター」の後半をいよいよ発表するわけだ。それじゃあまず、ルールの解説からいってみようか。目的は32＊32に区切られた星域内にいる「K」で表示される敵を60日以内に撃滅することだ。そのために君の宇宙戦艦には強力極まりない武装が施されている。ビーム砲、光子魚雷、長距離レーダー、短距離センサー、シールド（バリアのこと）等、すべて最新鋭の物ばかりだ。が、むろん敵も黙ってはいない。敵戦艦も劣るとはいえ、同じような装備を持っているのだ。故に君のほうが分は悪いのだが、

```
11500 IF SY(L)>0 THEN PRINT"ｺｼｮｳｶﾗﾉ ｶｲﾌｸ ﾏﾃﾞ ｱﾄ";SY(L);"ﾆﾁ" ELSE PRINT"ﾘｮｳｺｳﾆ ﾄﾞ
ｳｻﾁｭｳ"
11510 RETURN
11520 '
12000 ZZ=SH:DK=INT(DS*(ZZ/100-RND(1)/2)):IF DK<0 THEN DK=0
12010 EN=EN-DS+DK
12020 PRINT "ﾋﾀﾞﾝ ｼﾏｼﾀ!! (ﾉｺﾘﾊ";EN;" ｴﾈﾙｷﾞｰ)"
12030 FOR N=1 TO INT(PE/DC):GOSUB 12500:NEXT
12040 RETURN
12050 '
12500 DM=INT(RND(1)*5):FL=0
12510 IF SY(DM)>0 OR INT(RND(1)*110)<SH OR RND(1)<.2 THEN 12590
12520   IF DM=0 THEN PRINT"ｷﾞｮﾗｲ ﾊｿﾝ!"
12530   IF DM=1 THEN PRINT"ﾋﾞｰﾑﾎｳ ﾀﾞｳﾝ!"
12540   IF DM=2 THEN PRINT"ﾚｰﾀﾞｰ ｿﾝｼｮｳ!"
12550   IF DM=3 THEN PRINT"ｾﾝｻｰ ﾀﾞﾒｰｼﾞ!"
12560   IF DM=4 THEN PRINT"ｼｰﾙﾄﾞ ｼｮｳﾒﾂ!":SH=0:FL=1
12570   SY(DM)=INT(RND(1)*9)+2
12580   WE=3:W3=15:GOSUB 13000
12590 IF RND(1)<.3 THEN FL=1:SH=SH-INT(RND(1)*10)
12600 IF SH<0 THEN SH=0
12610 IF FL=1 THEN PRINT"ｼｰﾙﾄﾞ ｼｭﾂﾘｮｸ";STR$(SH);"%ﾆ ﾃｲｶ!"
12620 RETURN
12630 '
13000 BP=1:WE=WE*2
13010 FOR WT=1 TO WE:BEEP BP:FOR W2=1 TO W3:NEXT:BP=1-BP:NEXT
13020 RETURN
14970 '
14980 ' ｼｭｳﾘｮｳ ｼｮﾘ
14990 '
15000 FOR L=0 TO 25:PRINT:NEXT
15010 IF NK<>0 THEN 15070
15020 PRINT"ﾆﾝﾑ ﾊ ｾｲｺｳ ｼﾀ!!"
15030 PRINT:PRINT"ｷﾐﾊ ｲﾏ ﾃｲﾄｸﾍﾉ ﾐﾁｦ"
15040 PRINT"             ｱﾕﾐﾂﾂ ｱﾙﾉﾀﾞ!!"
15050 PRINT"ﾖｲ ｺｳｶｲｦ!"
15060 GOTO 15150
15070 PRINT"ｷﾐﾊ ";MK-NK;"ｾｷﾉ ﾃｷｦ ｹﾞｷﾁﾝ ｼﾀ.":PRINT
15080 IF EN>0 THEN 15130
15090 PRINT"ｶﾞ､ ｷﾐﾉ ﾌﾈﾊ ｳﾁｭｳﾉ ﾓｸｽﾞﾄ ﾅｯﾀ."
15100 PRINT"ｷﾐﾊ ｳﾁｭｳﾃﾞ ｻｲﾃｲﾉ ｶﾝﾁｮｳﾀﾞ!"
15110 GOTO 15150
15120 PRINT"ｿｼﾃ ｷﾐｶﾞ ﾄﾞﾘｮｸｼﾀﾉﾊ ﾜｶﾙ....."
15130 PRINT"ｿｺﾃﾞ ｷﾐﾉ ﾄﾞﾘｮｸｦ ﾋｮｳｶｼﾃ､"
15140 PRINT"ｷﾐｦ ｶﾝﾊﾟﾝﾐｶﾞｷﾆ ﾆﾝﾒｲｼﾃ ｱｹﾞﾖｳ!"
15150 PRINT:PRINT
15160 PRINT"Special thanks to Mic Mac pro"
15170 PRINT"  And my favorite friends"
15180 PRINT:PRINT:INPUT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ (1:ﾊｲ / 0:ｲｲｴ)";CM
15190 IF CM<>0 AND CM<>1 THEN 15180
15200 IF CM<>1 THEN PRINT"Good bye":END
15210 RETURN
19970 '
19980 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ｵﾖﾋﾞ ﾃﾞﾓ
19990 '
20000 GOSUB 30000
20010 PRINT"ｼﾞｮｳｹﾝｦ ｾｯﾃｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":PRINT
20020 INPUT"ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ ﾏｶｾ:(1)､ ｼﾞﾌﾞﾝﾃﾞｷﾒﾙ:(0)";CD
20030 IF CD<>0 AND CD<>1 THEN 20020
20040 IF CD=1 THEN BL=INT(RND(1)*10)+3:NK=INT(RND(1)*30)+20:GOTO 21000
20050 PRINT:INPUT "ｷﾁﾊ ﾄﾞﾉｸﾗｲ ｲﾘﾏｽｶ(1 ｶﾗ 12)";BL
20060 IF BL<1 OR BL>12 THEN 20050
20070 PRINT:INPUT "ﾃｷﾊ ﾄﾞﾉｸﾗｲ ｲﾘﾏｽｶ(10 ｶﾗ 50)";NK
20080 IF NK<10 OR NK>50 THEN 20070
20090 '
21000 GOSUB 25000
21010 DIM KX(NK),KY(NK),KE(NK),KT(NK),SP(32*32),SY(4),QD$(1),RD%(3)
21020 EN=8000:TP=10:DT=0:YE=60:MK=NK:CR$=CHR$(13)+CHR$(10)
21030 W$="[redacted]"+CR$:QD$(0)="":FOR L=1 TO 9:QD$(0)=QD$(0)+W$:NEXT
21040 W$="........."+CR$:QD$(1)="":FOR L=1 TO 9:QD$(1)=QD$(1)+W$:NEXT
21050 FOR L=0 TO 32*32:SP(L)=0:NEXT:FOR L=0 TO 4:SY(L)=0:NEXT
21060 RD%(0)=8:RD%(1)=4:RD%(2)=&HFCFC:RD%(3)=&HFC
21070 EX=4:EY=4:SP(EY*32+EX)=1
21080 FOR L=0 TO 32*32
21090    IF SP(L)<>0 THEN 21110
21100    IF RND(1) < .05 THEN SP(L)=4
21110 NEXT L
21120 FOR L=1 TO NK
21130    KX(L)=INT(RND(1)*32)
21140    KY(L)=INT(RND(1)*32)
21150    KE(L)=INT(RND(1)*4000)+1000
21160    KT(L)=10
21170    DP=KY(L)*32+KX(L)
21180    IF SP(DP)<>0 THEN 21130 ELSE SP(DP)=2
21190 NEXT L
21200 FOR L=1 TO BL
21210    PX=INT(RND(1)*32)
21220    PY=INT(RND(1)*32)
21230    IF SP(PY*32+PX)<>0 THEN 21210
21240    SP(PY*32+PX)=3
21250 NEXT L
21260 GOSUB 30050
21270 RETURN
24970 '
24980 ' ﾃﾞﾓ
24990 '
25000 FOR L=1 TO 24:PRINT:NEXT L
25010 PRINT"     - S T E L L A  C O M M A N D -":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
25020 PRINT"       Programmed  by Yoichi Sano":PRINT
25030 PRINT"       To destroy all enemies 'K'!"
25040 PRINT"     Complete the mission in 60 days!":PRINT:PRINT
25050 PRINT"'B':Star Base .. Supply energy and torps"
25060 PRINT"'S':Stella Star ....... Your Battle ship"
25070 PRINT"'*':Star ........ People living in peace"
25080 PRINT"'K':Enemy Ship ... Evil Empire's Battler"
25090 RETURN
29970 '
29980 ' ﾏｼﾝ ﾍﾞﾂ ｽｸﾘｰﾝ ｼｮｷｶ
29990 '
30000 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
30010 SCREEN 0,1:COLOR 7:CLS 3
30020 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):DEFINT A-Y
30030 RETURN
30040 '
30050 CLS:CONSOLE 10,25,0,1
30060 LINE (0,0)-(639,199),1,B:LINE (436,0)-(436,72),1
30070 LINE (0,72)-(639,72),1:LINE (148,0)-(148,72),1
30080 RETURN
```

心配はしなくていい。連邦側が星域から撤退するときに残していった物資集積基地がある。ここにドッキング（ディスプレイ上では、横につくと、ドッキングしたとみなされる）するとエネルギー、魚雷ともに補充され故障部分も修理される。これは「B」で表示されている。さて、このゲームは以下のような手順で進んでいく。

1…ステラ・スターのアクション
2…帝国側のアクション

ステラ・スターのアクションは、コマンドという形で与えられ、それには7つの種類がある。表1を見てほしい。これらがステラ・スターがとりうる全コマンドだ。では、詳細を説明していこう。

コマンド〈0〉

これは、ワープエンジンで宇宙空間を移動するためにある。32＊32の星域の1ますを1セクターというんだが、これを1つ動くのに10ユニットのエネルギーを消費する。さて、使い方だがこれはまず〈命令を！〉と表示されて入力待ちになっているところで0を入力すると移動方向を聞いてくる。ここでは例によって例のごとくのテンキーの並びを使った8方向入力だ。次に移動距離を聞いてくるから最低1から最高8までの移動したいセクター数を入力してくれたまえ。

コマンド〈1〉

光子魚雷で攻撃するためのコマンドだ。〈1〉を入力すると、発射方向を聞いてくるから方向を入力してくれ。すると、つぎにロードするエネルギー量を聞いてくる。これは魚雷の破壊力を決定するためのものでロード量〈1〉で敵に10ユニット（エネルギーの単位）の被害を与える。これで敵を撃破するわけだ。これは、最低1ユニットから最高300ユニットまでロードすることができる。また、光子魚雷はその絶大な破壊力で敵だけでなく、星や、基地すらも破壊することができるのだ。ただし、一度に1個の目標しか攻撃できないのが欠点だ。

コマンド〈2〉

ビーム砲で敵を砲撃するためのコマンドだ。こいつは強力で多数の敵を攻撃することができるが、欠点が2つある。ひとつは途方もなくエネルギーを食うということだ。2つ目は、距離が離れると急速に破壊力を失うということだ。けれども、多数の敵を叩くことができる。これはたいへんな魅力なのでメインの武器となると思う。使い方はまず〈2〉を入力する。すると放射するエネルギー量を聞いてくるので状況に応じて放射量を入力してほしい。だが、ここで1つ注意することがある。ビーム砲はあまり負荷をかけると故障するということだ。発射時にエネルギー量

による負荷が表示されるのでそれを見て注意深く決定すること。

コマンド〈3〉

レーダーを起動するコマンドで、周囲8＊8セクターをスキャンすることができる。ここでは、表示される色によって周囲にいる（ある）ものが何かがある程度わかるようになっている。では、それを解説しよう。

〈黄色〉

これは敵か星かまたは、確率2分の1で基地だ。

〈緑色〉

これは、基地である。まったくひどいことに確率2分の1でしか発見することができない。

これで判るだろうがこのコマンドはワープするときの障害物の発見をする程度にしか役にたたないのだ。

コマンド〈4〉

パス。装備の故障からの回復を待つときなどに使う。

コマンド〈5〉

ステータスのチェック。装備の状態を示してくれる。

コマンド〈6〉

シールドといって敵の攻撃から装備の破壊をふせいでくれるすばらしい装備。これがこわれたり出力が低下すると敵の攻撃をまったく防げなくなったり、防ぎきれなくなったりするので注意すること。

〈プログラムの解説〉

さて、プログラムの解説にはいるわけだが、その前にまず先月号を出して横においてほしい。まあ、前半が載っているのだから当たり前だけれどね。

表2を見てほしい。これがプログラムの構造だ。一般的に知られているフローチャートではなく、PAD(パド)という比較的新しい手法で書いてある。興味がある人はサイエンス社刊「COMPUTER TODAY」別冊の「PAD」を読むこと。これからプログラムをブロックに分けて1つずつ見ていくわけだけれど、ここで先に言っておこう。本当にわかりにくいと思うところ以外はくわしい説明は書かないから書いていないところは自分でプログラムを読むように。

〈メイン（先月号）〉

最初に500行のサブルーチンにとんでディスプレイを更新(こうしん)する。次に1000行にとんでコマンドを入力する。ここから帰ってきたら、変数〈CM〉（1000行参照）にコマンドのパラメータが入っているので、それに応じて130〜180行で分岐する。そしてコマンド処理から帰ってきたら、つぎに5000行から始まる敵の動きと攻撃をコントロールするルーチンにとぶ。これから帰ってきたら、日付、残り日数を処理し修理およびシールドのエネルギー処理などを行う11000行からのルーチンを呼び出し、それらの処理をする。これが終了したらゲームの終了条件を満たしているかどうかをチェックして、もしゲームが続行されるようならまたメインの最初（110行）に戻る。

〈短距離センサー（先月号）〉

510〜580行は単なる表示ルーチン。600〜690行は実際の表示をする部分で、二重のループになっている。このループ内ではセンサーが故障しているときに周りを表示しないための条件判定（620行）をして、それをクリアしたら、サーチしているところが星域外かどうかを調べ、外なら〈CP〉に0（単なる空白）を代入しておき、それ以外ならその部分の配列の内容を〈CP〉に代入しておく（640行）。なお、ここから呼び出されている800行から始まるルーチンはドックしているかどうかなどの状態によって「ジョウキョウ」の内容を表示するためのサブルーチンだ。

〈命令入力（先月号）〉

変数〈CM〉にコマンドを入れて、変えること以外は何もいうことはない。

〈ワープエンジン（先月号）〉

10000行は方向（1〜8）を入力するルーチン。10100行は10000行で入力されたデータをXYベクトルに変換するルーチン。1560行〜1680行がループ。1600〜1630行は星域の縁(ふち)からでてしまったときの処理（見ればわかるように端と端はつながっているのであった）。そのあとは先のデータを調べ（1640行）チェックして何かあったら（1650行）緊急(きんきゅう)停止する。

〈光子魚雷（先月号）〉

2000〜2100行までは発射前処理。2110〜2240行が実際の発射処理。まず一度動かしておいて（2110行）外にでてしまったかどうかをチェックして（2130行）クリアしたら、その内容を調べる。もし内容が0ならループ、そうでなければ（2150行）ループの終了条件をセット（2160行、L＝4）し、配列の内容の入っている〈DP〉の値によって処理を変える。ここで、もし〈DP＝2〉ならば、2190〜2230のループに入る。ここでは、光子魚雷の座標と敵の座標を比較し、一致したら（2200行）、敵のエネルギー量を減らして（2210行）、破壊のチェックおよび与えた損害を表示する（2220行）。

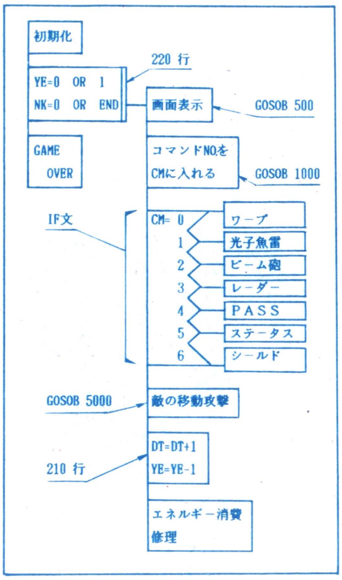
〈ビーム砲（先月号）〉

2500〜2600行は放射前

表1

コマンドNo.	コマンド内容
0	ワープ
1	光子魚雷
2	ビーム砲
3	レーダー
4	PASS
5	ステータス
6	シールド

表2



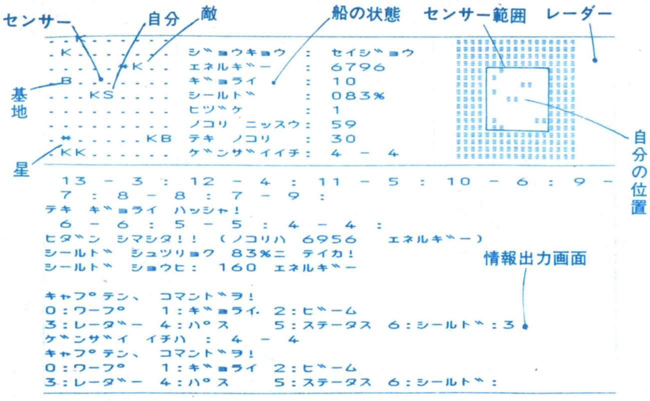
変数表

EX		ステラ・スター	X座標
EY		〃	Y座標
EN		〃	エネルギー量
TP		〃	光子魚雷数
SH		〃	シールド出力
SY	(0)	光子魚雷	0　：動作中
	1	ビーム砲	0以外：故障中
	2	レーダー	
	3	センサー	
	4	シールド	
	5	空き（拡張用）	

KX	(0−MK)	敵	X座標
KY	〃	〃	Y座標
KP	〃	〃	エネルギー量
KE	〃	〃	光子魚雷数

MK		敵の数（初期値）
NK		現在の敵の数
QD$	(0)	センサーが正常なときの表示文字列
	(1)	センサーが故障しているときの表示文字列
SP	(0−1024)	星域のデータ
RD%	(0−3)	PUT@用データ

（注）RD%（0−3）は88、98のPUT@用なので、移植する時は本文を参考に書き換えること。



処理だ。そして、損害を与えるのは2610～2690行だ。ここでの処理は、まず敵が生きているかどうかをチェックし（2620行）、生きているなら、短距離センサーの有効範囲にいるかを調べ（2630～40行）、いたなら、距離による損害を決定し、損害を与える（2650～2690行）。最後のところは故障のチェックだ。

〈レーダー（先月号）〉

見てのとおり、3010～3110行の間での二重ループになっている。動作としては、まずスキャン位置が星域外になっているかを調べ（3060行）、さらに短距離センサーの範囲内なら色を着け（3070行）、そうでなければ、基地に確率2分の1で色を着け（3090行）、表示する。

〈ダメージレポート（先月号）〉

いうことなし。

〈シールド（先月号）〉

いうことなし。

〈敵メインルーチン〉

5010～5110行のループの中で呼び出されるルーチンで実際の処理は行われる。さて、まず〈RX〉と〈RY〉なる変数に座標が代入され、ステラ・スターとのXYベクトルを求める（5020、5030行）。次にステラ・スターが破壊されているか、レーダー走査範囲外か、もしくは20%の確率で敵は何の行動もとらない（5040行）。

そして、短距離センサーの外にいるならワープを呼び出す（5050行）。もしエネルギーが300以下だったら攻撃はしない（5070行）。光子魚雷で攻撃できるようなら攻撃し、それ以外ならビーム砲を使う（5080行）。

最後に、座標データを更新して（5100行）終わり。

〈敵ワープ〉

まず、移動距離を設定する（5500～10行）。次に5530～5580行のループ（ワープエンジン参照）で移動する。ただし、移動方向に1セクターも移動できなかったとき、5590行からのルーチンにジャンプしてランダムに移動する。

〈敵光子魚雷〉

これは、6020～6050行のエネルギー設定を除けばほとんど〈光子魚雷〉と同じなのでそちらを参考にプログラムを読むこと。

〈敵ビーム砲〉

右に同じ。

さて、この後つまり10000行以降は難しいルーチンはひとつもないので自分で適当に読んでもらいたい（コメントもちゃんとついていることだしね）。

〈移植〉

このプログラム、そのまま入力して走る機種はPC－8801／9801シリーズだが、移植性を十分考えてあるので、マイクロソフトBASIC（もしくは、それと同等の物）と40＊25のテキストディスプレイ、265＊256以上程度のグラフィックスがあれば、ほぼどんなマシン（たとえばX1、FMシリーズ、MSX、MSX2、SMC等）でも簡単に走るようになるのだ。そこで、ここでは、その移植の方法について書いておこう。

まず、30000行からの〈マシンベツスクリーンショキカ〉というところをみてくれ。ここでほとんどのマシンによる違いは吸収できる。

〈30000〉
スクロール範囲の設定およびテキストの初期化（CONSOLE）
画面サイズの設定（WIDTH）

〈30010〉
グラフィックの初期化（SCREEN）
テキストの色の初期化（COLOR）
グラフィック、テキストの消去（CLS 3）

〈30020〉
乱数系列の変更（RANDOMIZE）
変数の整数化（DEFINT）

〈30050～30070〉
スクロール範囲の設定、ディスプレイの書き込み

これはマニュアルでも見ながら書き直してくれ。

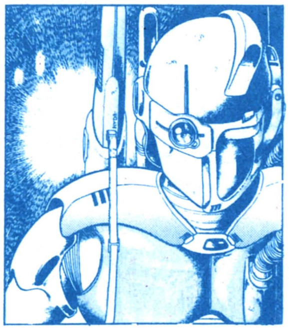
あとひとつある。3030、3100を見てほしい。このPUT@はBOXFILLを書くものなのでLINE文のBOXFILLオプションにでも書き直してくれ。

以上の改造でまったく同じように走るはずだが、ここでMSXユーザーのみんなに注意だ。MSXは色コードがまったく違うのでCOLOR文は全部直すように。

@　@　@

最後になったが、このプログラムにはわざと残してある無駄な所がいくつかある。見付けられたら、手紙でも送ってくれ。それじゃあまた来月号でお目にかかろう！

第2次 義勇兵募集



キーボードを抱え青白い顔で座り込んでいるゲーム戦士よ。さあ夏だ、海だ、太陽だァ！ 若さをあの海にぶつけよう、バカヤロー！

先月号で腰を抜かした君は今月号で立ち上がり走り出すだろう。今や、ヤタタ・ウォーズを知らずしては、ヤタタ語に溶け込めないところまで事態は進んでいる。東西両軍とも喉から手が出る、有利な条件を両手両足に持つ義勇兵が参加してくれるのを、今や遅しと待ち構えているんだ。君は居住する地域ですでに東軍・西軍・バッドゾーンの戦士として登録されている。君の作ったストーリーや新兵器でヤタタ・ウォーズの行く末は何処に？

SF設定、シナリオ、カット、イラスト、漫画、ケーキのレシピ、ヤタタ・ウォーズをテーマにしたリスト・プログラム、人生相談などなんでもござれのヤタタ・ウォーズ！ 夏休みの合言葉は、ヤタタ！ 君の手紙を楽しみに待っているよ。ヤタタは参加してこそ、おもしろい。宛先はここだ。

●〒102 東京都千代田区四番町2の1 ㈱日本ソフトバンク出版部 BEEP ヤタタ・ウォーズ⑨係 どんどん投稿しよう！

好評発売中!! 日本ソフトバンクの雑誌

月刊　8月号　480円

Oh!PC

特集:夏の夜のパソコンサウンド

4つのSRミュージック・キーボードプラス
話題のゲームサウンド徹底研究ほか
話題の言語、その世界を探る〈前編〉
◆アクセスLOGOとガードLOGO
◆ソフトを評論する　日本語ワープロ「文太PC」
好評連載DISK CHARGE II/スーパー88シリーズ、ランダム・ゲームレビューほか

月刊　8月号　480円

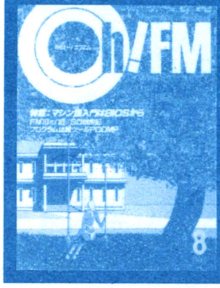
Oh!MZ

特集:GAME25時パソコンは眠れない

遺言として残された危険なゲーム
◆GAME:STARTREK&PITMAN
◆全機種共通モニタCIOS
・ゲーム開発パッケージBEMS
・ソースファイルジェネレータZING
◆JODAN DOS XI
◆MZ・1500 RAMファイルとデータ処理
◆明日のふぉーす

月刊　8月号　480円

Oh!FM



特集:マシン語入門はBIOSから

FMユーザに捧げるBIOSの話/BIOSのコキ使い方/BIOSの拡張とその応用法/FM-11のBIOS
▶FM16π-/BSD試用記
▶プログラム比較ツール・PCOMP
▶アブソリュートアセンブラ用ユーティリティ
▶音楽プログラム「BOYのテーマ」
▶Modula-2/09コンカレント解説

月刊　9月号　580円

月刊 情報処理試験

特集1:直前模試
昭和60年度情報処理技術者試験〈2種午前〉

特集2:2種1種数値計算の流れ図パターン完全理解

特集3:特種記述問題システム分析と設計のベスト攻略法

季刊　第6号　480円

Oh!HIT BIT

MSXの通信:RS-232Cインタフェースの制作
SMCの通信:MIDIインタフェース
MSXひょうきんランド
SMCリンクパッケージ集vol.2
MSXミュージックエディタII、サウンドエディタ
SMCオリジナルゲーム「AREA X」

月刊　9月号　580円

Oh!16

■特集/PC-98XAのすべて

・ハードウェアの全容　・ソフトウェアの概要・MS-DOSについて　・N88-日本語BASICについて・XAのネットワーク機能・心臓部80286の解説・ベンチマークテスト　・ソフト開発側から見たXA
■連載　プレイMS-DOS、100万人のMechanism、データの互換性を追う、一歩進んだアマチュアプログラミングなどその他多数。

季刊　第12号　480円

Oh!HC

特集:パソコン通信の世界を探る

■3次元グラフィックスツール SKETCH-3D
■掲載プログラム活用レポート
■マネージメントゲーム作成教室(2) おにぎり屋さん
■新製品情報 16ビットマシン QC-11のすべて
■RC-20オリジナルソフト STOP WATCH

季刊　第6号　480円

Oh!PASOPIA

PASOPIA 16BXをみる
PASOPIA・5・7
GAME ON PARADE
大貧民/The HUNTER KILLER/ゲーム空手ほか
MS-DOS
d-BASE IIへの招待

ファミコンストラクション ロードランナー[7]

ハドソン●家族電算機

どの湯飲み？ どーゆー意味？ Do You Know Me? 誘導のみ？

できたての難面ふたつ！

●新作面のコーナー

突然ですが、とってもていねいな解答（「行ったり来たり」と「急がば回れ」の面）を寄せてくれた茨城の平磯君と千葉の一ノ瀬君ありがとう。そして、この号のどこかでファミコンストラクションのまねをしている家庭電算機君とやら、さようなら。

というわけで、あい変わらずの人気を誇るこのコーナーをいつわって、消火器を、いやちがった、ロードランナーの面をコンクリート詰めにしたものを配って歩いているふとどき者がおります。私こと家族電算機は、このようなことはいたしておりません。被害にあわれた方は、至急今回の新作を解くことをお勧めします（しかし強制的にコンクリ固めにしてしまうというのも大胆だな）。

まず「ちょい待ち」の面だが、これは「ちょい待ち」なのです。まあ、かなり最後のほうまでかんたんにできますね。しかし、やりながらも「いや、ちょっと待てよ」とか「ふむ、なにかおかしい」と、自問自答せずにはいられなくなってくるはずです。

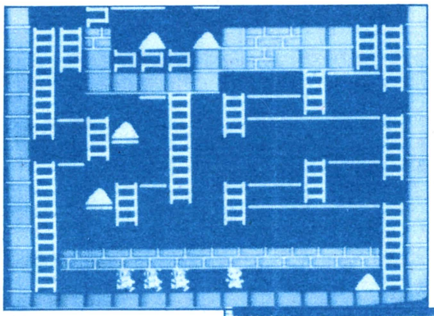
「ちょっと待て」という言葉の、なんと含蓄に富んでいることでしょうか。そして、その言葉を振り切って飛びこんでいった者だけが知りえた恐るべきクライマックスとは……、待て次号！

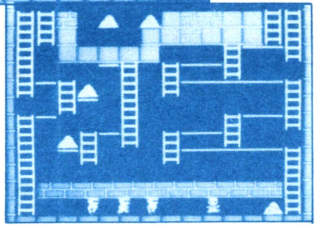
別に次号まで待つまでもないが、「ちょい待ち」と言われたからといって、ただ待っているだけではダメなので、自分のとろうとする行動をつねに疑いの目で見ることがだいじではないでしょうか。

ところで、Do You Know Me？ 上野駅派出所ならともかく、こんなところ（東名高速海老名ＳＡのお茶の無料サービス機の前）ではねえ。だから、指に一度くっついた瞬間接着剤は手離せません。

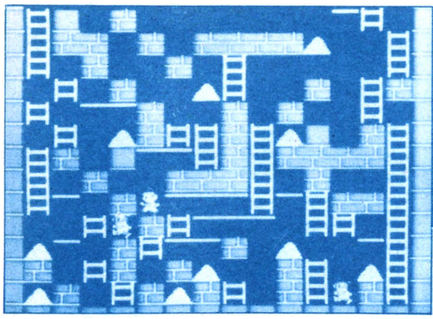
ともかく、この「どの湯飲み？」あるいは「どーゆー意味？」にも似た響きの「Do You Know Me？」とはなんの関係もない「You Do Know Me？」すなわち「誘導のみ？」という弱気な面が次にひかえているのですが、番兵の誘導がポイントになっていることは、否定できません。多少パズル的でもあるでしょう。

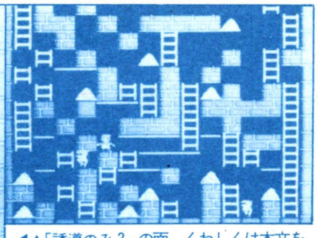
あまり深入りせずにがんばってみてください。



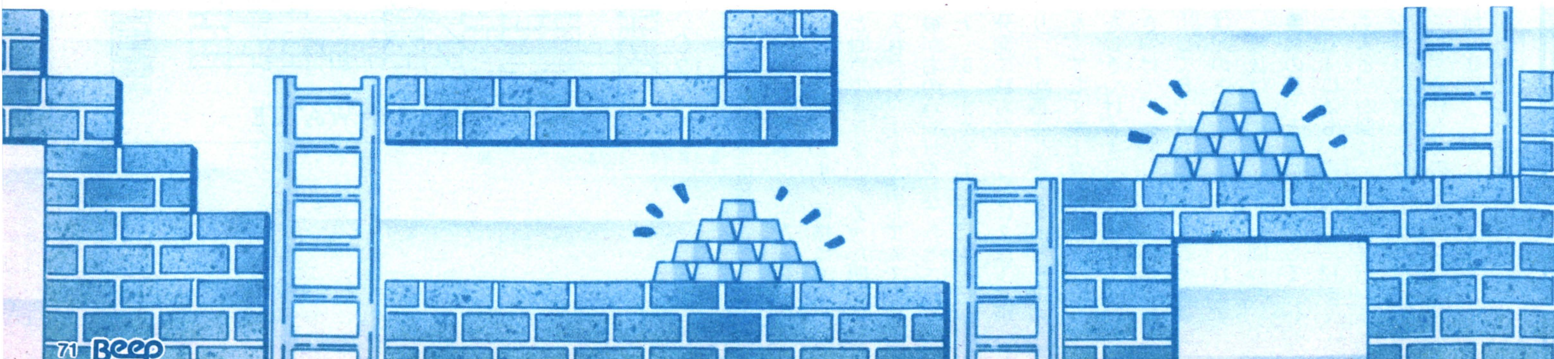


▲「ちょい待ち」の面。くわしくは本文を見ていただくとして、この面は、デザイン的にも「ちょい待ち」なのです。画面の右半分が、片足をあげて「待った」をかけている土偶のように見えれば、眼科へどーぞ。





◀▲「誘導のみ？」の面。くわしくは本文を見てもわからないとして、質問に答えておきましょう。問「この面は、誘導のみで解けますか？」答「解けません」



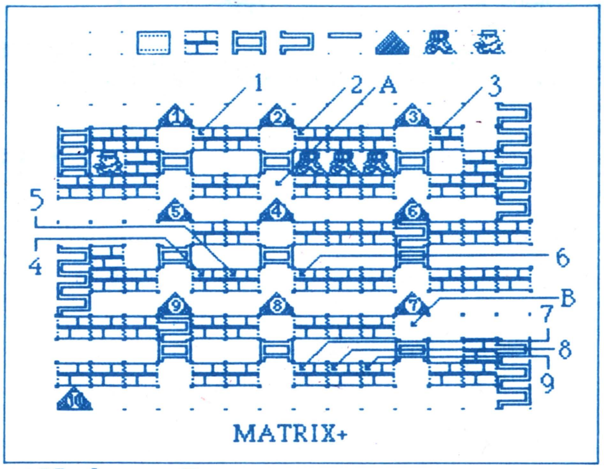
読めばナットク

●前号の解法コーナー

といったところで、まじめな解答のコーナーです。

●MATRIX+

先に「MATRIX+（プラス）」の面ですが、なにはともあれ、番兵3人をそれぞれ①、②、③の金塊の下へと誘導します。これは、左端のはしごを上下することで制御（せいぎょ）できるはずです。続いて、頭ごなしに①、②、③を取るわけですが、このとき、番兵の頭の上で、1、2、3とくずしながら番兵とともに移動すると、比較的かんたんです。ところが③だけは、取ってすぐに左にとってかえします。そして元いた場所までもどるのです（やはり、2、1とくずしながらやると楽ですが、もどったときに、番兵が3つのハシゴの上に1人ずついないとやり直しです。



▲8月号の「MATRIX＋」面

手順を守れば確実にできます）。

次に、左端のはしごで上下しながら真ん中の番兵を左の番兵の位置まで誘導し、真ん中のハシゴを空けましょう。その真ん中のハシゴから、Aを通って飛び降りて④を取り、4、5、6とくずして真ん中で待つと、番兵が⑤、⑥を持って降り、穴に落ちるので回収（かいしゅう）します。そこで今度は、⑦の金塊を取りながら下の段に降り、7、8、9とくずして待つと、⑧、⑨を取った番兵が3人とも穴に落ちるので、そのまま埋めてしまいます（タイミングが悪いときは、B地点に上がると番兵の動きが止まるので、それでコントロールできます）。番兵の離した⑧、⑨を回収して、⑩を取ると天国へのハシゴが出るので、あとは番兵をかわしつつ上へ行けばOKです。

●3回まわって……

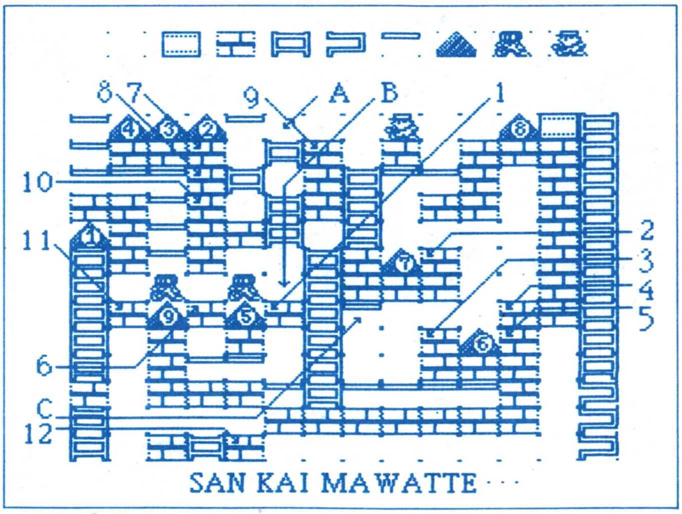
さて、「3回まわって……」のほうは、といえば……。

始まると2人の番兵が⑨と⑤の金塊のところに落ちるので、①、②、③、④はかんたんに取っておきます。1をくずして自分はA地点に向かうと、番兵は右側のハシゴの最上段で止まる（これまでに⑤を置いていない場合は、このハシゴの上に置くのを待つ）ので、B地点まで一気に降りる。番兵は⑦のある凹（へこ）みにはまるから残した⑤を取り、2をくずして1歩下がれば、彼は下に⑦を持って落ちるでしょう。そこで、番兵の頭の上で3をくずして番兵とともに1歩前進して止まると、彼だけが下に落ちます。さらに⑥を取って待つと、番兵は元いた凹みに入るので、3のレンガが再生し終わる直前に、自分も下に降ります。

ここまでで番兵が⑦を置いていればそれを回収し、そうでなければ⑤と同様に回収します。どっちにしても、ふたたび1をくずして番兵を⑦があった凹みに入れ、2をくずして落とし、頭にのって4、5とくずして1歩退（しりぞ）くと、番兵は落ちてゆきます。すかさず頭にのり、右端のハシゴにつかまって登り、⑧を取りましょう。

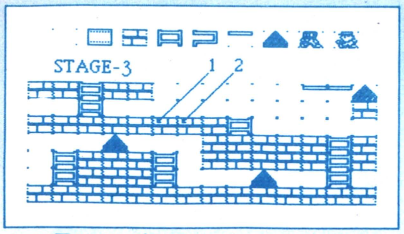
今度は、左上から回りこんで別の番兵の上に乗り、6をくずします。そのまま凹みで待ち、番兵がCのバーにつかまろうとする瞬間ダッシュすると、わずかの差で中央のハシゴを先に登ることができるので、⑦のあった凹みを利用して⑨を回収します。同様にぐるっと回って番兵を⑤のあった凹みに入れたら、1をくずしてAで待ち、彼が右のハシゴを登ったところで7、8、9とくずして、番兵が自分側に移らないうちに2段下へ降り、7が再生し終わるあたりで10をくずして左上角へ向かい、番兵をひきつけます。ぎりぎりまでひきつけて下へ降りたら、10から脱出してBで待ちます。すると番兵は元のさやにおさまってくれます。

最後は、また左上から回って、番兵の頭の上で11をくずして、いっしょに落ち、右にそれて12をくずすと、右側にいた番兵はハシゴを登って道をあけてくれます。そこで、自分もそのままハシゴを登ればOK。

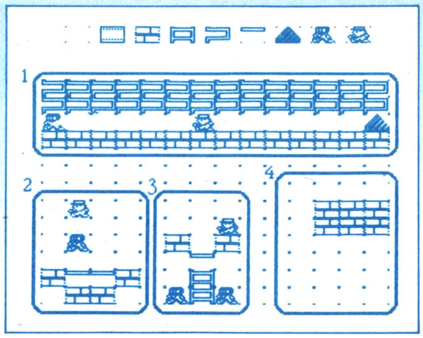


▲8月号の「3回まわって……」面

●LODE READER 耳よりのバグ情報も



▲バグ図1　ワープのバグ



▶バグ図2（1～4）

それでは、今回のロードリーダーは、前号でもお知らせしたように、ワープに始まるバグ情報から……。

広島の炭本君と竹広君がやったワープとは……。それは、ノーマルの3面の右下（図1を見ましょう）で、1、2を連続して掘り、1が埋まり2が埋まる寸前に飛びこんで、ランナーの首から上がレンガの中、体がレンガの下という状態で死ぬ（これが難しい）と、なんと1面にもどって、しかも、身動きがとれずに番兵に囲まれてしまうというもの。

次に、透明レンガに続く透明シリーズ第2弾の透明ハシゴ。貫志と書いて、なんと読む、愛知の八木君、岡山の高草君、静岡の名切君、大阪の才木君らの指摘では、自分の横に金塊と天国へのハシゴを並べて置き、金塊を取ると同時に、ハシゴの下を掘ればOK。なにもないところ（ただし1段だけ）を登り降りできるのです。

生まれない番兵というのは、大阪の元道君。バグの図2の1を画面の上部に作り、番兵を埋めて消える寸前に金塊を取ると、彼は卵のままハシゴにひっかかります。

コケるランナー（宮城のファミコン・りょう君ほか）、武装ランナー（愛知の笹岡君ほか）、そして、その複合ワザ（和歌山の山口君）をやってみたいキミは、まず2や3のように作って飛びこめば、ランナーがころびます。次に、リセットして4だけをこの位置に作り、ランナーを置かずにスタートすると、どこからともなくランナーが現れ、自殺して再スタート後、ランナーが見えない状態で、AかBボタンを押しましょう。これが武装ランナーです。ここで、4を作るときにリセットせずに、2や3を、ランナーがコケた状態で、カーソルでひとつひとつ消してから行い、スタートしてAかBボタンを押すと、ランナーがコケたまま現れて穴を開ける、という奇妙な現象が見られます。笑ってやりましょう。

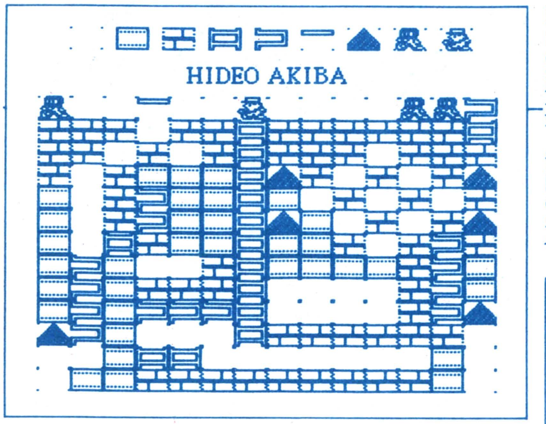
この、ランナーを置かずにスタートしてしまうテクの応用編として、ランナーは下から7段目の右から2列目に出現するので、そこをレンガにしておけば、スタートしたときからゴーストレンガにもなります（岡山の加藤君）。また、下から7段目の右端の1つ目をハシゴ、あと左端までをレンガで作り、その上の段の右端にハシゴ、左端に番兵を置くと、ランナーが落ちたあとで、番兵がゴーストレンガに落ちるところを、何回でも楽しむことができます（名古屋の山崎君）。

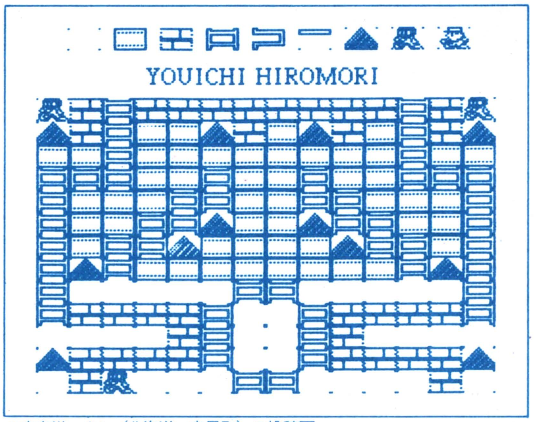
まだまだあるけれども、それは次号にまわして、さて、投稿面はと言えば……。

広森君のは、上の2個が意外と思いどおりになりません。秋葉君のは、番兵の封じこめと右下がポイントでしょうか。中山君のは、解けたら今度はAをコンクリにして（どこかで聞いたことがあるなぁ）やってみてください（本人もトライするとよろしい）。樋口君のは、まともに取ろうとしなければ道が開けるでしょう。

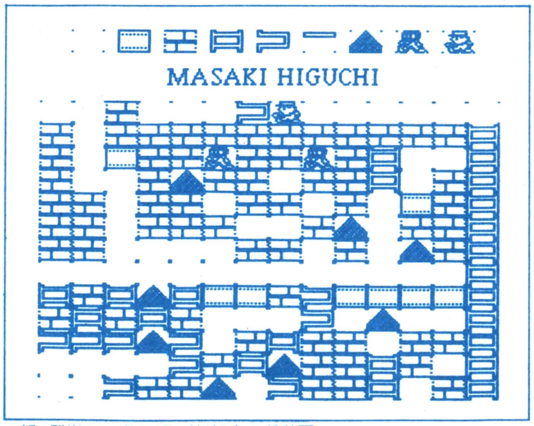
では、また来月。

▼秋葉英雄クン（茨城県・真壁町）の投稿面

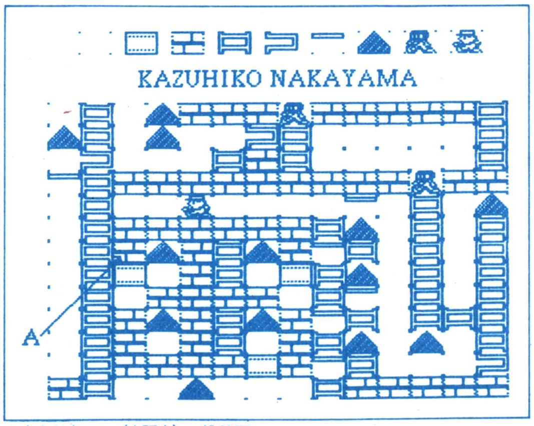




▲広森洋一クン（北海道・広尾町）の投稿面



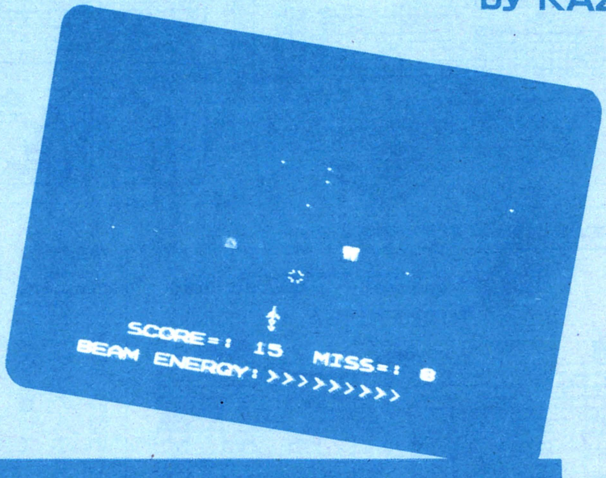
▲樋口雅樹クン（新潟県・柿崎町）の投稿面



▲中山和彦クン（大阪市）の投稿面

なんとなく●ベーシック

by KAZ



シューティングゲームVOL.2&パレット活用術

KAZです。最近、まわりが急にバタバタしはじめておちつきません。原稿を書くのもままならず。背中は山幸彦の愛のムチで傷だらけ。このままやっていけるのでしょうか。不安な今日このごろです。

さて、今回は、ファミリーベーシックの特徴的な命令パレット文についてお話しましょう。

まずは、例題ゲームです。

シューティングゲームVOL・2

この前のシューティングゲームが、あまりにのろくさしていたので、少し違った技法でプログラムしなおしてみました。

(1)打ちこみ方

バックアップなしで立ち上げた状態から、リストを打ちこんでください。スペースなどもそのとおりに打ちこんでくださいね。そして背景はBGグラフィックで、下の図のように打ちこんでください。入れ終わったら、まずカセットにセーブ。それからRUNです。

(2)ストーリー

あなたは、宇宙船団の水先案内人。船団の航路の安全を守るのが任務です。今日も航路のパトロールに出かけたあなたは、思わぬ災難に出くわしてしまいました。以前からあやしいとニランでいたパルサーが突然超新星へと急変!! 磁気あらしの発生で、船団への連絡も不可能。航路には、吹き飛ばされた岩石の雨。船団がやってくるまでに、障害物を破壊しなくては……。

(3)ゲームのルール

自分の船を操って、ブラスターで、障害物を破壊してください。障害物に衝突してしまったときと、後ろに10個以上の障害物を逃がしてしまったときにはゲーム終了です。次々と降りかかる岩石の雨。船団の運命は、君の双肩にかかっているのです。

(4)動かし方

画面中央のやや下に出てきたのが、君の操る宇宙船。✚ボタンの右、左で移動して、Ⓐボタンでブラスター発射となっています。

下の>印がブラスターのエネルギーです。やたら撃ちすぎるとエネルギー不足になります。よく狙って撃ちましょう。

BGグラフィック画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0															G61													
1																												
2																												
3																												
4						G63									G63													
5																												
6												G62			G62													
7												G60			G60		G63					G61					G62	
8												G63																
9														G62			G61											
10								G61																				
11																												
12																												
13		G62										G63									G62							
14																												
15																												
16																												
17																												
18																										G63		
19																												
20								G61																				

```
100 PLAY"T1"
110 VIEW:CGEN&H3:SPRITEON:CGSET&H1,&H1
120 LOCATE&H0,21:PRINT"   SCORE=: 0    MISS=: 0"
130 PRINT: PRINT"BEAM ENERGY:>>>>>>>>>>>>>>>";
140 PALETB&H1,31,48,31,31
150 PALETB&H2,31,31,31,31
160 PALETB&H3,31,31,31,31:S=&H1
170 PALETS&H0,31,16,&H0,&H1
180 PALETS&H1,31,22,22,22
190 PALETS&H2,31,48,22,&H7
200 PALETS&H3,31,48,22,&H7
210 DEFSPRITE&H0,(&H0,&H0,&H0,&H0,&H0)=CHR$(212)
220 DEFSPRITE&H1,(&H1,&H0,&H0,&H0,&H0)=CHR$(211)
230 DEFSPRITE&H2,(&H1,&H0,&H0,&H0,&H0)=CHR$(221)
240 DEFSPRITE&H3,(&H1,&H0,&H0,&H0,&H0)=CHR$(221)
250 DEFSPRITE&H4,(&H2,&H0,&H0,&H0,&H0)=CHR$(203)
260 DEFSPRITE&H5,(&H3,&H0,&H0,&H0,&H0)=CHR$(194)
270 A=124:B=&H0:C=B:D=B:E=B:P=B:U=B:V=15
280 I=B:J=B:K=B:M=B:N=B:O=B
290 P=&H1-P:Q=&H1-Q:SWAPB,D:SWAPC,E:SWAPI,M:SWAPJ,N:SWAPK,O
300 GOSUB540:F=STICK(&H0):IF(F AND &H1)ANDA<240THEN A=A+&H8
310 IF(F AND &H2)ANDA>16THENA=A-&H8
320 SPRITE&H0,A,167:SPRITE&H1,A,175
330 IFB THEN430
340 T=T/&H2:IFV<&H4 ORT<>&H0 ORSTRIG(&H0)=&H0THEN370
350 LOCATE&H8+V,23:PRINT"    ";
360 T=&H2:V=V-&H4:B=A:C=159:SPRITEP+&H2,B,C:GOTO430
370 IFI THEN I=I+(K AND&H3)*&H4-&H6:J=J+(K/&H4)*&H4+&H4:SPRITEQ+&H4,I,J:GOTO400
380 IFRND(10)<&H4THENI=128:J=96:K=RND(&H8):GOTO400
390 GOTO420
400 IFABS(A-I)<&H9 ANDABS(167-J)<&H5THEN630
410 IFI<16ORI>240ORJ>180THEN470
420 GOSUB660:GOTO290
430 IFABS(B-I)<&H9 AND ABS(C-J)<&H7 THEN580
440 IFABS(B-M)<&H9 AND ABS(C-N)<&H7 THEN570
450 B=B-&H2*SGN(B-124):C=C-&H4:IFC<80THENB=&H0:SPRITEP+&H2:GOTO370
460 SPRITEP+&H2,B,C:GOTO370
470 I=&H0:R=R+&H1:SPRITEQ+&H4:LOCATE21,21:PRINTR;:PLAY"O2C1CD":IFR<10THEN420
480 LOCATE&H5,&H1:PRINT"*****GAME OVER*****"
490 FOR A=&H0TO&H10:PLAY"O0C0D":PALETB&H0,31,38+A,31,31:NEXT
500 LOCATE&H6,&H2:PRINT"PUSH START BUTTON"
510 FOR A=&H0TO&H10:PLAY"O0C0D":PALETB&H0,31,48-A,31,31:NEXT
520 IFSTRIG(&H0)<>&H1THEN520
530 RUN
540 W=(W+&H1)AND&H3:IF W=&H0 AND V<15THENLOCATE12+V,23:PRINT">";:V=V+&H1
550 IFP THEN PALETS&H1,31,38,38,38:RETURN
560 PALETS&H1,31,22,22,22:RETURN
570 Q=&H1-Q:SWAPI,M:SWAPJ,N:SWAPK,O
580 PALETS&H2+Q,31,48,48,48
590 PLAY"O4C2E"
600 I=&H0:SPRITE&H4+Q
610 PALETS&H2+Q,31,48,22,&H7:B=&H0:SPRITEP+&H2
620 U=U+&H1:LOCATE10,21:PRINTU;:GOTO370
630 FOR A=&H0TO10:PALETS&H0,31,22,31,48
640 PLAY"O0C2O4C":PALETS&H0,31,16,&H0,&H1:NEXT
650 GOTO480
660 PALETB S,31,31,31,31
670 S=S+&H1:IFS=&H4THENS=&H1
680 PALETB S,31,48,31,31
690 RETURN
```

パレット活用術

◉パレットってナーニ？

最近のコンピュータは、みんなキレイな色が出せるようになってきました。ちょっと前までは、1ドット8色が標準だったのですが、最近はアナログRGBを利用した16色カラーや、512色から8色選べるなど、ますます表現力もグレードアップしてきています。

そんな最近のコンピュータによく付いている機能に、パレットコードとカラーコードというのがあります。画面に絵を描いて、色をつけてみようと思ったとき、色を示すカラーコードで直接指定するのではなく、パレットコードと呼ばれる仮の番号で指定しておいて、そのパレットコードにカラーコードを対応させるという形をとるというものです。つまり、色絵具をパレットに一度出して（パレットとカラーの設定）こんどは、パレットのどの位置に筆をつけるかということを決めることなのです。

なぜこんなメンドーなことをするのかというと、ある機種では、多くの色から画面上で使える色を選び出すのに必要となるわけです。ファミリーベーシックも52色の中から3色を選び出して画面に表示しています。

また、このパレット機能を利用すると、大きな絵柄の色を一瞬のうちに変えるとか、キャラクターの一部が点滅しているなどの特殊な効果を示すことができるのです。

◉ファミリーベーシックのキャラクターの特徴

ファミリーベーシックでは、画面自体は、256×240の高解像度で52色の色を出すことができます。しかし、残念ながらどこにでも任意の点なり線を描くことができるというわけではありません。

ファミリーベーシックの画面出力は、大きく分けて2種類の方法で行われています。1つは、背景画面への出力。もう1つは、スプライト画面への出力です。

背景の画面は、全体を28×24のブロックに分け、それぞれに、8×8ドットで構成されるキャラクターを表示することができます。表示に使われるキャラクターは、マリオやレディなどの人や動物、マシンのキャラクターテーブルAか、アルファベットや数字、疑似グラフィックのキャラクターテーブルBのどちらかを選んで使うことになります。テーブルA、Bをいっしょに使うことはできません。

背景への出力は、ベーシックのPRINT文か、BGグラフィックを利用して行えます。

もう1つのスプライト画面への出力ですが、こちらも、利用できるキャラクターはテーブルA、Bのどちらかです。ただし、そのキャラクターを1ドットきざみですきな場所に出力できます。これを使えば、画面上での重なりや、わずかなキャラクターのずれを表現でき、さまざまなゲームを作るうえでその力は発揮されます。SPRITEやMOVE文で出力します。

◉パレット活用法初級編

さて、表示できるキャラクターの種類について説明した後で、こんどは、ファミコンにおけるパレットの使い方にふれてみましょう。

ファミリーベーシックでは、キャラクターパターンがすでに定まっているように、その色も決められています。1キャラクター内に、3色の色を出すことができ、たとえば、マリオの帽子とクツとシャツの色、顔と手の色、ズボンとヒゲの色というように、キャラクターの部分と色の組み合わせは、プログラマーが自由に決めることはできません。そこで、パレット機能が必要となってくるわけです。

マニュアルの最後の2ページに、キャラクターの配色とパレットの対応表が出ています。でも、この表は、僕の実験によると少し違っているようです。下に正しい（と思われる）パレットの初期値の表をのせておきます。ではこのパレットを利用してどんな効果が出せるか考えてみましょう。

(1)同じキャラクターに区別を…

人気のゲーム「マリオブラザーズ」。あれを見ればわかるように、マリオとルイジは同じキャラクター。ただ色が少し違っているだけです。同様に、カニやカメの移動速度の変化も色で示されています。

(2)背景色とのバランスをとる

PALET文では、画面全体の背景色も自由に変えることができます。宇宙空間なら黒、海なら青といった具合。キャラクターの色も見やすいように変更しましょう。

◉パレット活用法上級編

さて、こんどは少々高度なテクニックを紹介してみましょう。

(1)キャラクターを点滅させよう

ゲーム中に自分の動かすキャラクターを強調するために、一部分または、全部を点滅させるなどというのもなかなかおもしろいもの。同じ色で明るさの違うカラーコードを次々と設定してやればOKです。エネルギー切れなどの状態を示すのにも利用できそうですね。

リストの550行からは、ブラスターを点滅させています。参考にしてみてください。

(2)爆発、消滅を表現してみよう

宇宙空間での最後は、あっけないもの。一瞬ピカッと光って、音もなく散るのみ。これも、パレットを利用して表現することができます。白色のカラーコードに設定したあとに、背景色と同じ色にすれば、パッと光って消えるように見えます。

リストの580行からは、岩石の爆発、消滅のルーチンです。目を通してみてください。

(3)背景色利用のアニメーション

同じ画面内に、同じキャラクターを異なった配色番号で描いておきます。そして1つを残して、あとを背景色と同じにしておきます。次に、そのそばのキャラクターに色をつけ、前のキャラクターを背景色にします。これでキャラクターが移動したように見えるわけです。

リストの660行からが星の流れるルーチンです。この手法で多くのキャラクターを動かせるのです。

◉終わりに

ファミリーベーシックは、本当にユニークな言語です。特徴ある命令や関数、そして美しい画面出力に音。ほんとに味のあるマシンですね。もっともっと多くの人に使ってもらいたい気がします。

今回も、何とか間に合ったみたい。よいテーマが見つからずにいつも四苦八苦です。これからも頑張っていきたいと思います。

パレットコード対応表

スプライト用

配色番号	パレットコード0			パレットコード1			パレットコード2			なし		
0	54 36	22 16	2 02	48 30	22 16	1 01	48 30	38 16	18 12	48 30	33 21	2 02
1	39 27	48 30	25 19	16 10	0 00	1 01	48 30	21 15	18 12	48 30	39 27	24 18
2	53 35	37 25	23 17	48 30	41 29	9 09	48 30	18 12	22 16	48 30	39 27	22 16
3	48 30	39 27	22 16	48 30	22 16	7 07	48 30	38 26	25 19	41 29	54 36	23 17

バックグラウンド用

配色番号	パレットコード0			パレットコード1		
0	44 2C	21 15	7 07	48 30	33 21	2 02
1	39 27	33 21	18 12	48 30	39 27	24 18
2	41 29	54 36	23 17	48 30	39 27	22 16
3	48 30	38 26	7 07	41 29	54 36	23 17

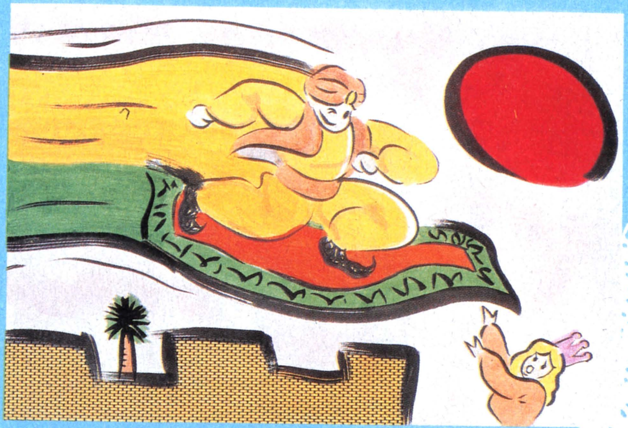
▲これが、パレットカラーの初期設定値です。スプライトのパレットでは、CG SETを行わないと、自動的に、バックグラウンドのパレットコード1が選択されるようです。表には「なし」としておきました。

ファミコンゲーム

スーパーアラビアン

サン電子　文●けっきょく南極マーカム山

捕らわれの王女を救い出すべく冒険の旅へ



サン電子の新作ゲーム

サン電子から、ファミコンのアラビアンが出た。

この会社、世界で初めて、音声合成できるビデオゲームを出した会社なんだ。

スピーク&レスキュー、ルート16、カンガルー（知らない人も多いかな?）やマーカム、ぺったんピューなどが代表作だ。

HOW TO PLAY

さて、このゲームはアラビアンをコントロールして、すべてのツボを取ることが目的だ。敵は、鳥さん（ロッグ——じつはこれ、ザ・ギネスのかくれキャラなんだ）、イボさん（ピンキー）、親鳥、合体（モア・ロッグ、モア・ピンキー）、大魔人。こいつらをジャンプでかわしたり、キックでやっつけて姫を助けよう！

まず、アラビアンのコントロール方法を説明しておこう。

✚ボタン…平地では左右に動く。つるや柱のときは上下に動かせる。さらに、ふせたり、ほふく前進ができる(下＋左右)。ただし、ふせている間はキックできない。

Ⓐボタン…キック！　ロッグやピンキーや大魔人をやっつけることができる。ただし、ふせているときはダメ。

Ⓑボタン…ジャンプする。穴や出っ張りを飛びこえたり、ジュータンに乗るときに使う。また、つるにつかまることもできるけど、時間がかかるのダ。

ステージ別必勝法

レベルは8レベルまである。

L1、2　文字が見える。

L3、4　ヒントマークⒽを取れば見える。

L5、6　一定時間見える。

L7、8　スペルどおり取る。

ツボをスペルどおり取れば、5000点。L3からは文字が見えなくなるので、さあたいへん。でも、Ⓗを取ればスペルがわかるよ。

ステージ1　船上

ステージ2　地下洞

ここは楽勝でクリアできると思うので、ハイスコアのヒントを。

①合体した敵はアラビアンめがけて飛んでくる。キックすると1000点。

②敵を3匹同時にやっつけると、スーパーボールが飛んでくる。取ると無敵になり、大魔人も倒せる。

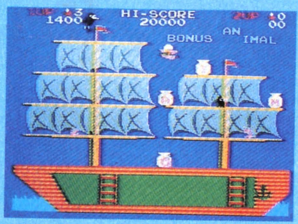
ステージ3　城壁

ここではジュータン3段飛びを使う。タイミングを合わせてジャンプ！　うまく上の床に乗れたら、ジュータンをかわして上に行こう。

ステージ4　魔城

ここのポイントもジュータンだ。でも、ジュータンをこえれば、後は非常に楽。ロッグや、ピンキーをけっとばし、すべてのツボを取れば、愛しのお姫さまにご対面！

その後、キーワードが1文字でてくるんだ。そのキーワードを8つそろえて送ると、先着順にプレゼントがもらえるよ。果たして、32面クリア一番乗りはだれかな!?



ジャンプして1のツボを取る。基本テクA。

つるで渡っていくと、上からロッグやピンキーが落ちてくる。キックで一発！

なんとか、上に行けた。ここまで来れば、あと一歩で城の中へ！

このジュータンを渡るのがひと苦労。まいったね、こりゃ。

スーパーボールが飛んで来た!!　取るとスーパーアラビアンに。

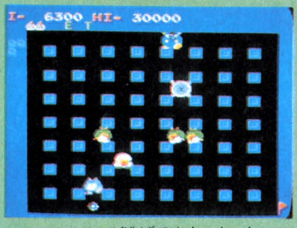
スーパーアラビアンになる瞬間。からだ全体が点滅したようになるよ。

出演キャラクター

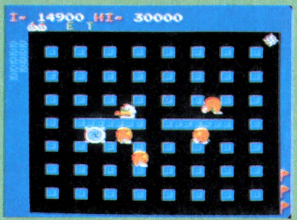
WARPMAN

ナムコ　文●氷水芋吉

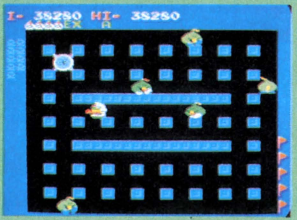
EXTRAを集めれば、ハイスコアも目前だ！



ミステリーベムが逃げてゆく。よーし、こうなったらワープだ！



早く出口に行きたいんだけれど、なにしろベムが多過ぎて……。



「ガラモ」を相手にするときは、居眠りの周期をつかもう。

花火みたいな爆裂弾。これもパワーアップターゲットのおかげ。

ワープ&ワープ復活

1981年にナムコよりリリースされたゲーム「ワープ&ワープ」が、ファミコン版「ワープマン」として復活した！

主人公ワープマンの目的は、2つのゲームフィールド、「スペースワールド」と「メイズワールド」をワープしながら、敵である「ベム」をやっつけることなんだ。そのベムには、大きく分けて2種類いる。ソルジャーベムと、ミステリーベムだ。

普通出てくるベムはソルジャーベムで、こいつらを一定数倒すと1面クリアだ。このソルジャーベムも3種類いて、それぞれに特徴がある。一応説明しておこう。

ベロ　いちばんありふれたベム。
ドッペ　ときどきタマゴを生んで分裂する（左下写真参照）。
ガラモ　周期的に居眠りをするが、その間は攻撃が効かない。

もう1種類のベム、ミステリーベムは、普通は同色同形のソルジャーベムを3匹連続で倒すと出現し、これを倒すとミステリーポイントになる（だから、ソルジャーベムをやっつけるときは、なるべく同色同形のものを狙うようにしよう）。ときどき、このミステリーベムは、E、X、T、R、Aのどれかの文字をもってくることがある。そのとき、倒すと、ベムが持っていた文字を奪うことができるんだ。奪った文字で〝EXTRA〟の5文字をそろえると、なんとワープマンが1人増えるんだ。しっかり覚えておこう。

なお、ミステリーベムも3種類いる。クワガッタン、オニガマラン、シシトガリンだ（性格はあまり違わない）。

基本的攻撃法

ワープマンの使う武器は、各フィールドによって異なる。スペースワールドではリニアガン、メイズワールドでは時限爆弾だ。

しかし、各面でときどき現れる「パワーアップターゲット」を取ると、ワープした次のフィールドで自分の武器がパワーアップするんだ。リニアガンは爆裂弾になり、時限爆弾は吸着弾になる。爆裂弾というのは、どこかに当たると爆発する弾丸のことで、爆発の範囲にいる敵をみんなやっつけられる。吸着弾は、爆弾がセットされている上をベムが通ると、爆弾がベムにくっつく、というものなんだ。

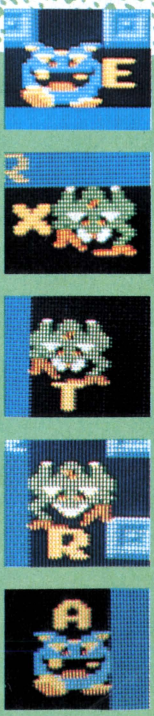
ここでワンポイントアドバイス。吸着弾をセットするときは、爆発までの時間が、なるべく長くなるようにしよう。爆発するまでの時間が長ければ、それだけベムにくっつく可能性も大きくなるからだ。

なお、時限爆弾が爆発するまでの時間を長くするには、セットするときにボタンを押す時間を長くすればよい。

バトルモードで遊ぼう

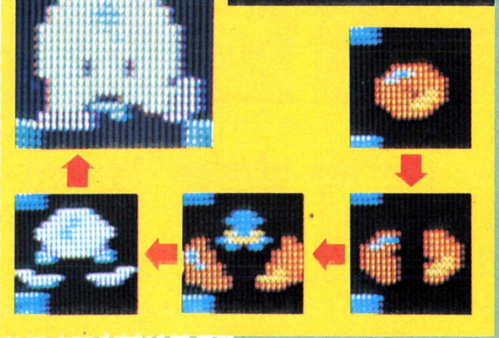
また、このゲームでは、バトルモードもできるんだ。たとえば、片方のプレイヤーがリニアガンで、もう一方のプレイヤーを撃つと、そのプレイヤーは動けなくなってしまう。これを利用して、いろいろな遊び方が楽しめそう。ゼヒお試しを。

【EXTRAポイント】



この「EXTRA」の5文字がそろうと、ワープマンが1人増える。

ドッペ誕生の瞬間



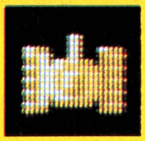
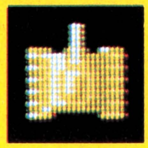
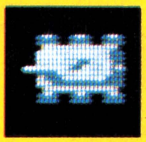
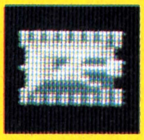
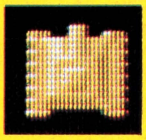
にっこり笑ってハイポーズ（敵がすぐそばにいるというのに……）。

いよいよ2人プレイの始まり。協力し合うか、それともバトるか？

BATTLE CITY

ナムコ　文●氷水芋吉

あのタンク・バタリアンがファミコンで登場

●敵タンク●		●マイタンク●	
	ライトタンク　いちばん弱いタンク。		ノーマルタンク　最初はこれで動く。
	装甲車　スピードが速い。		速射砲タンク　弾のスピードが速い。
	速射砲タンク　弾のスピードが速い。		連射砲タンク　2連射が可能。
	ヘビータンク　4発で破壊。		スーパータンク　防弾壁も破壊可能。

リメイク版のおもしろみ

映画の世界などでよく使われる言葉に、「リメイク」というのがあるけれど、知っている? どういうことかというと、昔の映画などを、何年かたってから作り直す場合などに使う言葉だ。これをゲームの世界で行ったのが、「バトルシティ」だ。これは、1980年にナムコからリリースされたビデオゲーム「タンクバタリアン」のグレードアップバージョン、つまりが「リメイク」版なんだ。

そこで、「バトルシティ」の紹介の前に、「タンクバタリアン」がどんなゲームだったか、ということに、少し触れておこう。タンクバタリアンは、迷路のような戦場(ただし、壁は破壊可能)で、マイタンクを操り、自分の司令部を守りつつ(司令部を破壊されるとゲームオーバー)、次々と出現する20機の敵タンクをすべて全滅させるのが目的、といういたって単純なゲームだった。

ところが、今回のバトルシティは、基本的な設定こそは、タンクバタリアンと変わらないものの、次のような大きな違いがあるんだ。

1、敵の種類が多い

タンクバタリアンでは1種類しかいなかった敵が、4種類に増え、それぞれの形、機能、強さが違うんだ。それぞれの形・機能は上の写真を見てもらいたい。

2、画面の構成物が多い

タンクバタリアンでは、迷路の構成物としては、壁しかなかったのが、バトルシティでは壁のほかに、森(タンクが見にくくなる)、防弾壁(破壊できない)、川(弾は通過するが、タンクは渡れない)、氷原(すべる)などがある。

3、ナムコお得意のスペシャルアイテムが出現する

ときどき出る赤いタンクを破壊すると、左下の写真のようなスペシャルアイテムが出現する。

しかし、このスペシャルアイテムは、出現してから一定時間で消えてしまうので注意。

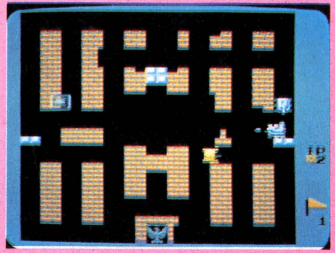
4、2プレイヤーモードがある

このモードでは、2人のプレイヤーが同時にプレイできるんだ。だから、協力しあうも殺し合うも自由自在。なお、1面終了後、破壊した数が多いほうのプレイヤーに1000点のボーナスがある。

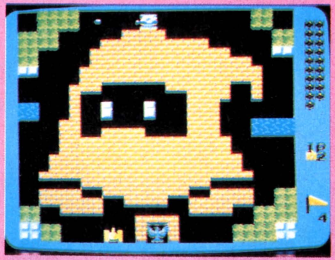
5、コンストラクションモード付き

これは、ロードランナーでおなじみの機能なんだけれど、自分でデザインした画面でプレイすることができるんだ。ボクは試しに、「BEEP/IMO」面(製作時間5分。最悪のデキ)を作ってみたけれど、キミも自作の面でバトルモードをやる、なんていうのもいいんじゃない?

その他にも、見るだけでも楽しい画面なんかがあったりして(「リブルラブル」のホブリンが友情出演!)、後は自分で発見してほしい。

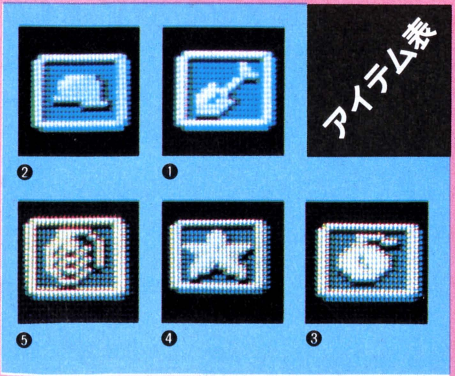


装甲車が2台連続で、しかも司令部の壁は薄い。少しヤバいぞ。



リブルラブルファンが泣いて喜ぶ、ホブリン。壊すのがおしい……。

なるべく川を渡らせないようにするのが、勝利への近道だ。



❶スコップ　味方司令部の周囲が防弾壁になる。
❷ヘルメット　マイタンクの周りに、一定時間バリアが張られる。
❸時計　敵タンクの動きが一定時間ストップする。
❹星　マイタンクがパワーアップする。この星をいくつも取ると、最初のノーマルタンクが、速射砲タンク(弾のスピードがアップ)、連射砲タンク(2連射が可能)、スーパータンク(防弾壁も破壊できる)へと変身し、形も変化するんだ(写真参照)。
❺手りゅう弾　これを取ると、その時画面上にいる敵タンクは、すべて爆発する。

何の意味もない面。「ファミコンストラクション」ではボツになる?

STAR FORCE

ハドソン　文●SHOTAN I.

大詰めスターフォースはヒドン、マジッカ編だ!!

今回は、ヒドン、マジッカ、64種の攻撃パターンの謎。そして、おまちかねの金面ヒントだよ。

ヒドン

まず、言いわけその1。前回のマップにⒽが書いてないのは私が悪いのだ。そこで、前回のマップの改定版をバッチシ載せちゃうよ～（左ページ参照）!!

ヒドンは出現位置がわかれば、後は早目に出すだけ。

さて、このマップを見ていると、ヒドンの出現位置に規則性!?があるんじゃないと思った人もいるはず。じつは左ページ図Aとか、図Bとか、図Cのよーな地形にヒドンが隠されていることが多いのだ。

ざんげその1。ファミコン版のヒドンは1発で出現、4発で破壊でした。ゴメンナサイ！

マジッカ必勝テク!!

ビデオ版のマジッカは、ランダム（とテーカンの開発の人が言っていた）。が！　じつはファミコン版のマジッカには規則性があ・る・の・だ・よっ!!

図1を見てほしい。7個のマジッカにそれぞれ、番号をつけておいた。

もし、1のマジッカ（当然、め・く・る・前）を開けたとき、自分のスコアの100の位が1のときにケラがでるのだ!!　2なら200、3なら300…7なら700でケラが出る。残念ながら、8、9、0では出ない。

ただし、敵機を撃ちながら、得点調整（ギャプラスかいな）ができるので、出ないとき、出しにくいとき（2・4・6は1・3・5・7にさえぎられることがあるのだ）は、得点をうまく調整して自機数をふやせ!!

驚異のケラ・ニコニコ!!

説明書にものっていたが、ケラは最高2個まで出現させることができる（素早くやれば3個目もいけるかも…）。

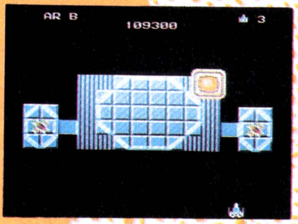
そこで、さっきの得点調整のテクニックを使って、ファイナルスターを2機ふやすテクだ。

①ケラを出す!!（出さなきゃしょーがない）

②得点を調整する（1、3、5、7が望ましい）。

③もう一度、マジッカを撃つ。

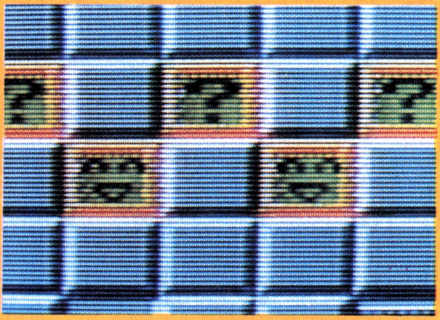
これで2機のボーナス・ファイターはキミのものだあっ!!



ちゃんとアルファターゲットは右(奇数)に動くのだ!!

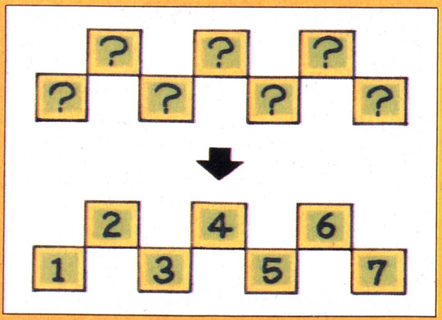
スプリッタでエリアをかせぐ。画面全体でにげまわろう。

ビゴーラが200点というしょーこです。



2枚のケラ。素早くやらないと出せないぞ。

図1



テクニック編

敵を早く全滅させれば、次々と新手の敵が登場する。逆に、敵をゆーっくりやっつければ、それだけ、敵が出にくくなる。さらにオブセス・スプリッタを残しておけば、ほとんどの新手の敵機は出ない（つまり、撃たなければ次の敵は出ない→スプリッタ等は画面外に消えない→全滅させるまで出てこない）のだ。ただし、たまに出てくることがあるので注意!!

●マジッカ活用

ケラやプンはビームを通すことができる。得点調整に使え！

SHOTAN'S Q&A

Q1　ぼくは、最終エリアの地上絵を見たいのですが、下手なので、なかなか進めません。どうしたらいいでしょうか。

A1　ラリオス・オブセス・スプリッタはファイナル・スターの後を追いかけます。そこで、オブセス等を残し、そのままひたすら影ふみを使ってかわせば、そのうち地上絵を見ることができるよ。

Q2　5万点ボーナスの必勝法を教えてください！

A2　マニュアルのラリオスの写真の位置で待つのがいいようだ。8月号の写真も参考にしてください。

なお、8月号でビゴーラは300点と書きましたが、実際には200点しか加算されません。ごめんなさい。

金面ヒント

A　地上絵を見ればある程度はわかる。

B　後半のほうにある（といっても地上絵ほど後ではない）。

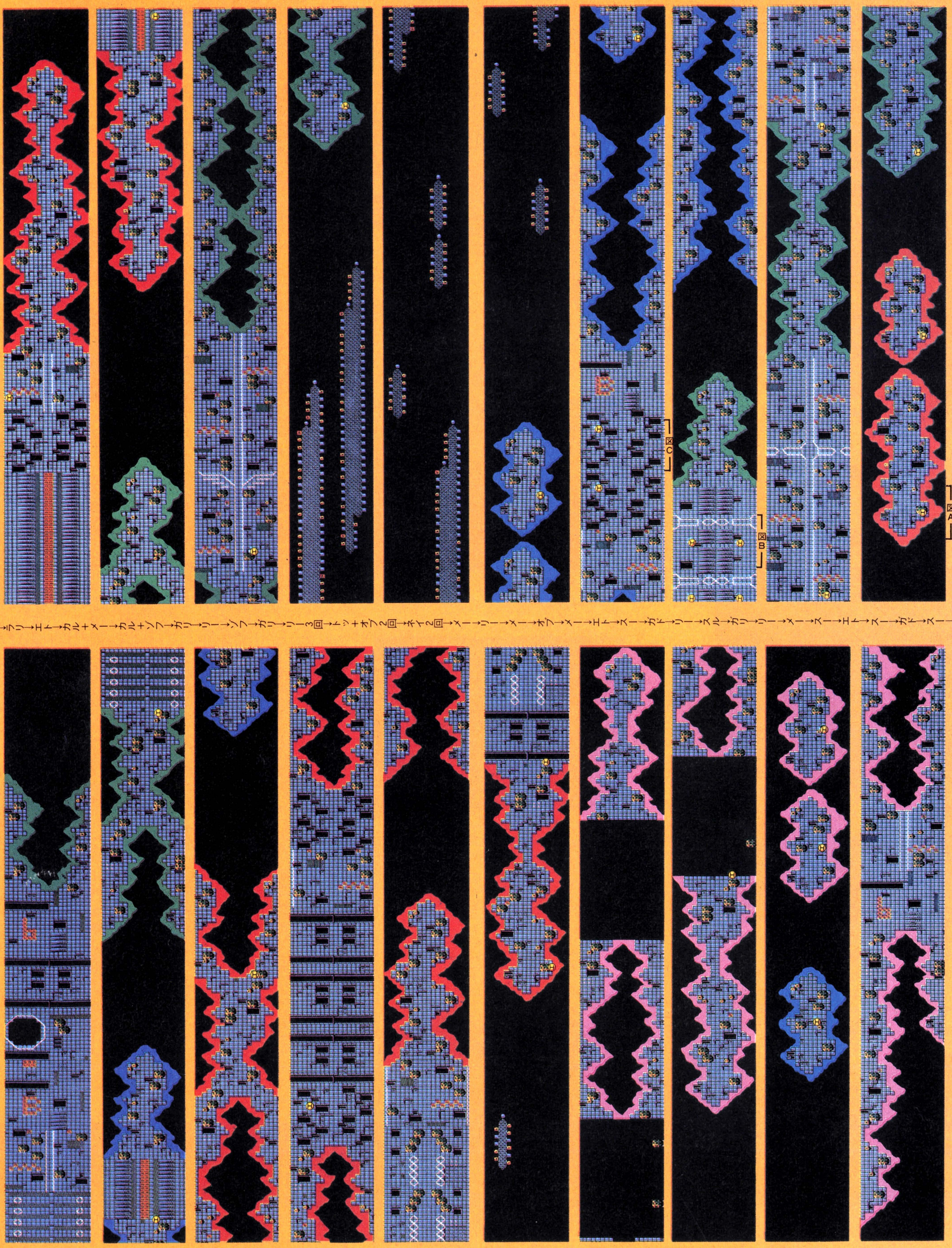
C　右のほうにある。

D　（セガ・VIDEOのみ！）6月号のプロローグにヒントがある（そー、○○の××を感じるのですよ）！

E　テーカンのあるゲームにもちょっとヒントが…（ROUND 1だっけ）。

これ以上ヒントを出すと、ハドソンさんやテーカンさんに怒られちゃうので、これくらいにしよう。

一目瞭然ヒドン・マップ


ガリ→ガド→ネイ2回→オフ→フェ→ラリ→エト→ティ+カル→ガド+カル→ティ→ガド→リー+メー2回→アマ→キリ→パタ→トッ+オフ2回→ゾフ→ガリ→リー4回→スル→ガド→ネイ2回→フェ→ラリ→エト→メー+カル→オフ+カル+ガド→オフ+ガド→メー→ティ2回→スル→ジラ→エト2回→ガド2回→ゾフ→アマ→リー→アマ→メー→アマ→リー→キリ→パタ→スー+ロペ3回→フェ→ラリ→エト→カル+メー→カル+ゾフ→ガリ→リー→ゾフ→ガリ→リー3回→トッ+オフ2回→ネイ2回→メー→リー→メー→オフ→メー→エト→スー→ガド→リー→スル→ガリ→リー→メー→スー→エト→スー→ガド→スー→リー→スー→フェ→ラリ→エト→メー+カル→スー+カル→スー→ガイ→キリ→ゾフ→ティ→ガリ→スル→ガリ→ロペ→リー→フェ→メー→スル→スー→ガリ→オフ→リー→フェ→メー→スル→キリ→アマ→ネイ→スー→ガド→エト→ティ→ジラ→カル→エト2回→ティ→トッ→フェ→メー→パタ→ガイ→キリ→高速フェ→ラリ→エト→メー+カル→★までもどる
図A
図B
図C

神秘の空間を通り抜けて" 〈ニュータイプ〉ロールプレイションゲーム

ホーリーグレイ

PC-8801／mkⅡ／SR
5"ディスク版……¥6,800
テープ版……¥4,800

X-1
テープ版……¥4,800
ディスク版……¥6,800

新発売
PC-8001mkⅡSR（専用）
テープ版……¥4,800
PC-9801F（2DD）
5"ディスク版……¥6,800

PC-8001mkⅡSR（専用）
PC-9801F（2DD）
新発売

アクション×ロールプレイングのニュータイプ"ロールプレイションゲーム"新発売。

楽しい、新しい、ファンタじい。

1〈CANDOL ROOM〉

息もつかせず迫りくる火の玉をかわし、クリスタルボールをすべての輪にはめ込むんだ。この部屋にも、敵は多いぞ。

2〈CRYSTAL ROOM〉

有無をいわせず放垂れるヤリ、次々はい出るヘビやムシの攻撃をさけ、すべてのろうそくに火をつけなければならない。

3〈ICE ROOM〉

ここは、氷で囲まれた部屋。飛びかう氷片をかわしながら、氷を5段積み重ね、ロールプレイングへの扉を抜けろ！

4 魔物がうごめくロールプレイングの世界

目指すべきホーリーグレイをいくつかの部屋が囲んでいる。そこには、悪魔、怪物、妖怪たちがうごめく。ワナもいたる所にはられている。攻撃をさけ、敵を倒し、次から次へ扉を開けて行こう。3ROOMで手に入れた道具を、効率よく使うことが鍵。ホーリーグレイまでの戦いは、一筋縄じゃいかないゾ。

アクションゲームの興奮とロールプレイングゲームの楽しさをホイップさせて、
ザインソフトお得意のファンタジーで仕上げたニュータイプのゲーム。
それが"ロールプレイションゲーム"ホーリーグレイ。
前半はアクションでゲームが展開。
ただし、早さは無関係。
貴重な防衛力となる「7つの道具」を順に手に入れたり、
POWERが減ったら敵を倒してUPさせたりと、
じっくり攻めることが要求されるのです。
そして、舞台はロールプレイングへ。
前半で得た武器とPOWERを生かし、慎重にプレイ。
単なるアクション＋ロールプレイングとは割りきれない、
お互いの魅力が掛け合わされて、計り知れないゲーム空間を創り出したニューゲーム。
一個の"新しい"では、とても足りない新しさ。
鮮やかなグラフィック画面も手伝って、君を虜にするゾ！

過去も現在も未来もない、時間の次元が狂わされてしまった未知の世界。それは、先へ先へと無謀なまでに発展を続けてきた、文明革新の悲惨な末路であった。科学技術はまったく通用しない。次元を正常に戻す手がかりはただひとつ、それはホーリーグレイ（聖杯）を手に入れることだ。人類の危機を救うために、君は神秘の世界の冒険へ旅立つのだ。

ホーリーグレイ…不徳の者が近づくとどこかに消え失せたといわれる、幻の聖杯 これを捜し求めるのが、男達の理想だったという

ザインが贈るファンタジーな世界SEIN FANTASY WORLD

超高速リアルタイム ゲーム オールマシン語

MAX・01G
も好評発売中!!

IBM JX用（3.5 2DDディスク版）	¥6,000
NEC PC-9801 E F用（5 2D・2DD共用ディスク版）	¥6,000
NEC PC-8801 mkII SR用（5 2Dディスク版）	¥6,000
NEC PC-8801 mkII SR用（カセットテープ版）	¥4,000
シャープ X-1用（カセットテープ版）	¥4,000

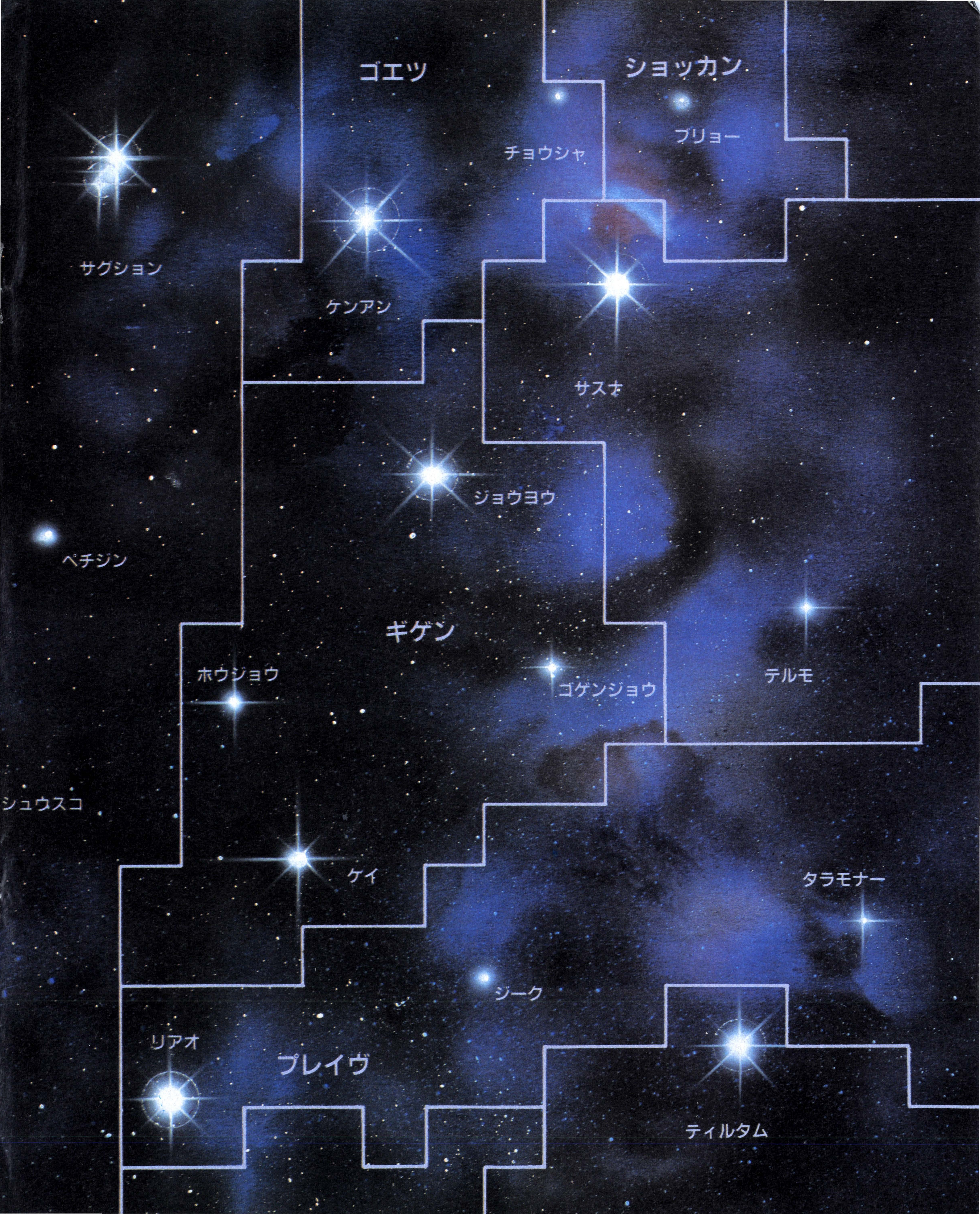
従来のFM-7シリーズ用"MAX-01"もよろしく！

Sein Soft CO.,LTD. 株式会社 ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL：(0794)31-7453

通販もOK
住所・氏名・年令・電話番号・職業・機種名・商品（テープ版かディスク版か）を明記の上、現金書留にてお申し込みください。（送料無料）

募集中
●オリジナルプログラム持ち込み大歓迎
●スタッフ・プログラマー開発スタッフ

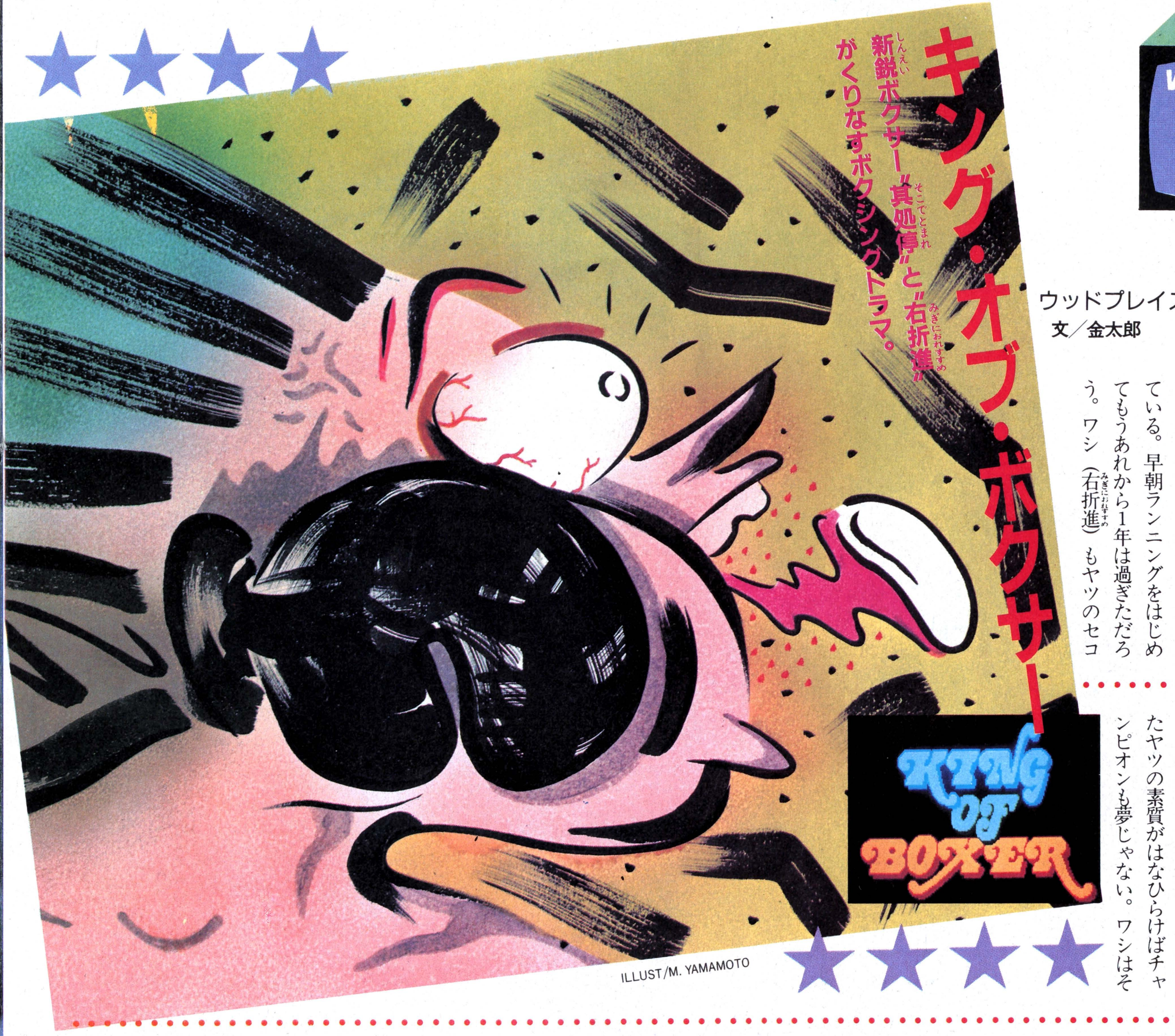
レリクスの対応機種	○発売予定 —未定	
機　　種	メディア	
	ディスク	テープ
PC-98シリーズ	○	—
PC-88シリーズ	○	○
PC-66/60シリーズ	○	○
PC-80シリーズ	○	○
FM-7/77シリーズ	○	○
X-1シリーズ	○	○
MSX	—	○


ゴエツ
ショッカン
チョウシャ
ブリョー
サグション
ケンアン
サスナ
ジョウヨウ
ペチジン
ギゲン
ホウジョウ
ゴゲンジョウ
テルモ
シュウスコ
ケイ
タラモナー
ジーク
リアオ
プレイヴ
ティルタム

MEGA ORBIS 版図⑨

キング・オブ・ボクサー

新鋭ボクサー“其処停”と“右折進”がくりなすボクシングドラマ。



ILLUST/M. YAMAMOTO

ウッドプレイス
文／金太郎

明日はいよいよデビュー戦。

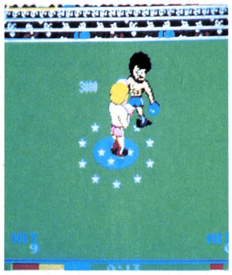
夏の朝は早い。まだ明け方の4時なのに薄青い空が一面に広がっている。早朝ランニングをはじめてもうあれから1年は過ぎただろう。ワシ（右折進）もヤツのセコンドになってから、ヤツのデビュー戦に的をしぼって調整してきた。もちろん、いずれは世界タイトルをとらせてやりたい。まあ、このハードトレーニングと生まれもったヤツの素質がはなひらけばチャンピオンも夢じゃない。ワシはそう信じとる。ホレホレ、やってきたぞ！

黒髪をみごとな金色に染めたヤツの顔立ちは、日本人離れしたイキな異邦人にみえる。このあいだオカマがすりよってきたほどだ。歌って踊れるボクサーではないが、ドロ臭くない線の細いボクサーもヤツならではというところか。

「チョット、遅れたかな？」

「明日は待ちに待ったデビュー戦。リングネームはワシにちなんで、“其処停”で出場だ。この1年のトレーニングの成果を出しきって、ガンガン暴れてこい！」

「其処停？　イカス名前じゃねえか、オヤジサンよ。だけど試合中にオレの名前聞いたら、パンチをひかえちまいそうだぜ。防戦になったらどうするんだよ」

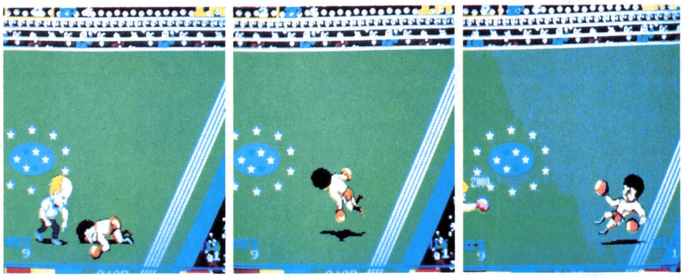


強烈な左フックがヒット。3000点のキリモミダウンだ。

「そんなケツの穴の小さいことじゃとてもボクサーで大成しない。明日のデビュー戦の相手はきくところによると肉体労働でたたきあげたつわ者“ブルーワーカー”らしい。さあ、トレーニングだ！」

2年前、不良で手におえなかったヤツの運動神経にほれぼれしたワシの目に狂いがなければ、明日のデビュー戦はかるい。ただ気になるのはスケジュールで、勝ち上がりのトーナメントらしい。勝ち続ければその日のうちに世界タイトルマッチ、ダブルタイトルマッチの権利を手にできるのだが……。

相手にすり寄ってクリンチ。パワーを回復する有効な手段。



タイミングよくストレートがヒットするとごらんのとおり相手はロープまでとび、たまらずロープリバウンドダウン。2000点だ！

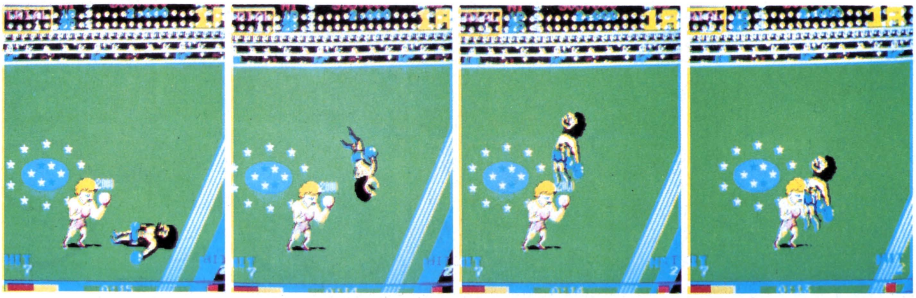
試合の構成、ルールを説明しておく。

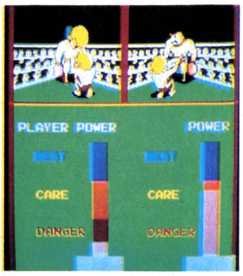
クラスはJrウェルター級。デビュー戦の4回戦からはじまって世界ダブルタイトルマッチまでトライアルは10段階。トライアルNo.5の12回戦、6～10までのトライアルはタイトルマッチ防衛戦の15回戦となる。1ラウンド1分間のファイト。その間のインターバルでパワーアップ（ボタンをひたすら叩こう）して鋭気をやしなってほ

しい。ノックアウト(10カウント)か判定（画面に表示されるパンチのヒット数が相手より多いか、いなか）で勝負は決まる。

各トライアル開始前にファイトマネーの表示があり、勝てばそのままポイントゲット。さらに、ストレート（左ボタン）、フック、アッパー（中ボタン）、ガード（右ボタン）で攻撃を組み立てて、10パンチヒットで1000点。クリーンヒットで相手がダウンした場合は、

ロープダウン　2000点


自分より相手が高くとびあがってしまうほど強力なアッパーカウンター。アップダウンで2000点。



各ラウンドのインターバル。パワーメーターは危険値だ。

キリモミダウン　3000点

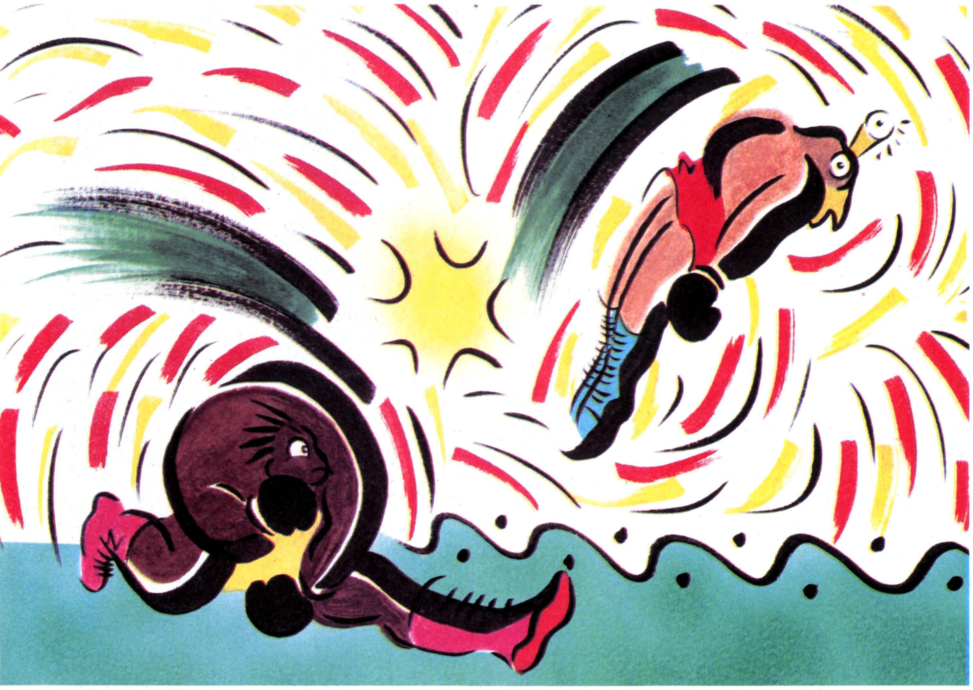
アップダウン　2000点

アップダウン（場外）5000点

と各種のボーナス点でニッコリだ。トライアル4、6、10回戦でKOラウンドを予告でき、みごとにそのラウンドで敵を倒せば、$10000、$20000、$30000のポイントゲット。自信がなければやらなくてもいいんだ。

ダウンしてもあきらめるのはまだはやい。3色（青、黄、赤）のパワーメーターで赤色のときにダウンしたら、ひたすらボタンを叩いて黄色に変えよう。ムクッと立ちあがる其処停の雄姿を見れるぜ。

与えられたチャンスは1度だけ。ノックアウトしたらそこで試合終了なので、パンチをくり出すタイミング、間合いを考えながら闘ってみたい。

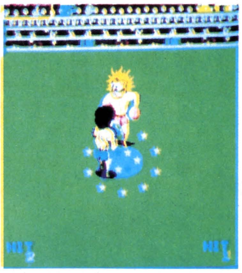


相手のふところにもぐりこんでここからアッパーが効果的。

進のオヤジサンが停に何やら作戦をさずけてるらしいよ。

進のオヤジサンが作戦伝授。

その日はやってきた。後楽園ホールをうめた熱心なファンは、其処停が並の新人ボクサーではないことをよく知っているらしく、試合前の場内はざわめいている。とくに、もしかしたら今夜、日本人の世界チャンピオンがまた1人誕生するかもしれないのだ。興奮してあたりまえじゃないか。


スキをつかれて相手のストレートがもろにヒット！

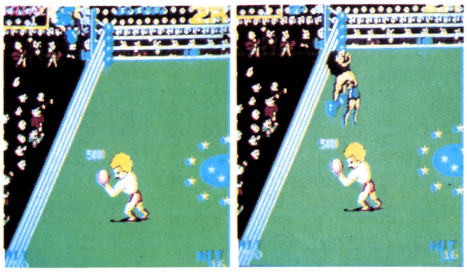
相手のブルーワーカーの眼光を背にうけて停は、進のオヤジサンのアドバイスにうなずいていた。

「いいか停。世界タイトルマッチを意識して、このデビュー戦で手を抜くんじゃないぞ。ひとつひとつの積み重ねが世界へ通じる道だからな。

ゴングが鳴ったら相手を右側、もしくは左側に見てファイティングポジションをとるんだ。縦のラインにならぶと相手との間合いがよくわからないから、ときには強力なストレート、アッパーをくらうことにもなりかねない。連続でヒットされるとみるみるうちにパワーダウン、逃げ場がなくなる（レバー操作不能になる）から先手必勝だ。相手をグイグイ押していく気合でストレートとアッパー、フックを交互にできるだけ速くヒット（ボタンを速く叩く）させて、ロープにつめていく。ただ、相手のガードにヒットしたミスパンチはパワーのロスになる（空振りは大丈夫）。ガードにヒットするパンチ数が増えたら、ひとまず後退するんだ。

ストレートがタイミングよくきまると相手はロープまでとんでいくし、アッパーをきめると上空高く舞い上がり、フックだと風車のようにスピンしてダウンする。これをきめれば賞金獲得額もアップするから、怖がらずに踏みこんでカウンターをきめてこい。パワー不足になったらクリンチで多少回復するから多用するんだ。

よし、それじゃおまえの真価を今日のファンにみせてやれ！」


同じアップダウンでもロープ際できめると相手は場外。KO勝ちで5000点奪取。

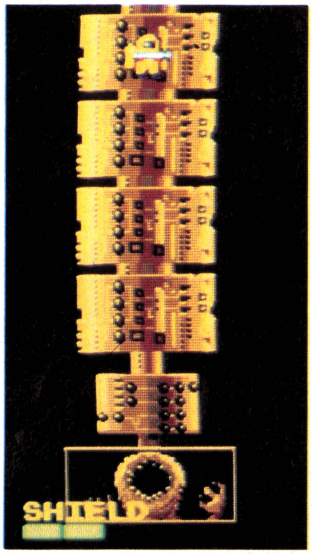
バラデューク

敵キャラの顔がやけに恐ろしいではないか!さて……その内容は。

ナムコ

文/桜井博道

Ⓒ㈱ナムコ



第1ステージは全6フロア。ごらんのとおり。

全部紹介できないのは残念だけど

はじめに断わっておかなきゃいけないんだけど、このレポートは完全実況生中継、てなわけにはいかなくて、ボクがナムコでプレイしたのは第6フロアまで。聞くところによると全部で数十フロアあるそうで、第6フロアまでは全体のごく一部分だったらしい。

もっとも、1ステージ6フロアのセットで、それ以降基本的なゲーム構成はそれほど変化しないそうだから6フロアまでの説明でバラデュークの雰囲気は十分にわかってもらえると思うよ。

各エリアのカプセルを取るのが基本

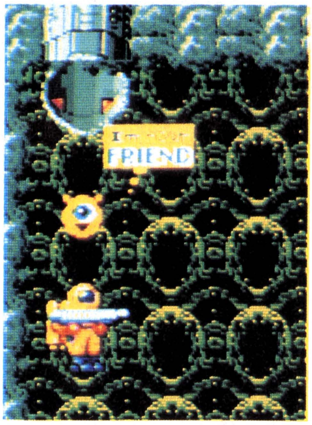
モンスターオクティの侵略で危険のせまる盟友のパケットを救い出すためにキミはファイターをコントロールして、地下要塞バラデュークに潜入して戦いをいどむのだ。武器は1挺の波動銃だけ。重力や銃の反動をリアルに体験できる。

各フロアは1本のパイプでつながっていて、それぞれのパイプの入り口にゲートがあり、これが開かないと次のフロアへ進めないのだ。ゲート入り口は黙っていても開きやしない。まず、そこのフロアにいるオクティをやっつけていくとカプセルが出現する。これを開けるときはとくに注意しよう。カプセルのなかには敵キャラがひそんでいて、突然ガブリッ!なんてこともあるからね。

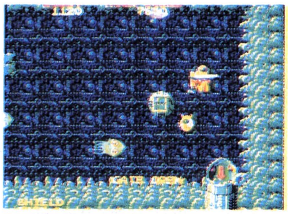
すべてのオクティを(各フロアで)倒すと右下隅のゲートに"GATE・OPEN"とサインが出る。敵キャラを相手に戦ってポイントをかせぐのもいいけど、まあサインが出たら次のフロアへ素直に進もう。ゲートの入り方は近づけば自然とファイターを吸いこんでくれるので手間はとらない。

敵キャラは少なくみつもっても10種類以上はいる。動きが速かったり変速的だったり、ときには天井からしずくのようにポトリ、ポトリと落ちてくる。単発攻撃や3連発攻撃など、攻撃してくるパターンも各キャラクターによってさまざまだ。

だけど、各種敵キャラによってその性格がはっきりとしているので、覚えてしまうと意外と楽にクリアできる。次回にぜひ登場キャラクターの性格とその種類を徹底分析してみたいと思っているから、期待しててほしいな。



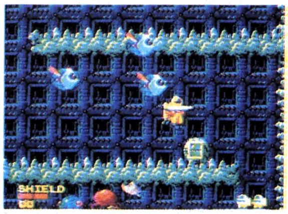
スタート前に盟友パケットが何やら話すのだ。



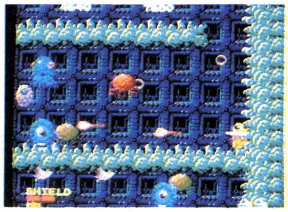
ゲート入り口に矢印が出た。次のフロアへ。

各フロア間にあるルーレットゲーム。

カプセルの中にひそむ敵キャラのバガン。



モラモラに接触するとダメージを受ける。



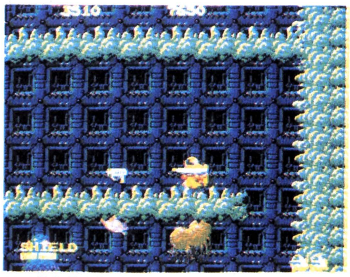
ここは難関の一部だ。敵キャラの多いこと。

迫力満点、アッと驚く第6フロア

難関第4フロアをクリアすると第5フロアはカプセルだらけの救出フロアとなる。第5フロアはいわば、ボーナスステージのようなもので、パケットがかくれていたらすかさず救出しよう。というのも次の第6フロアにでてくるグレートオクティと戦うときに、助けたパケットが相手の目に当たってくれると、動きと攻撃が一定時間停止して攻撃しやすいからだ。

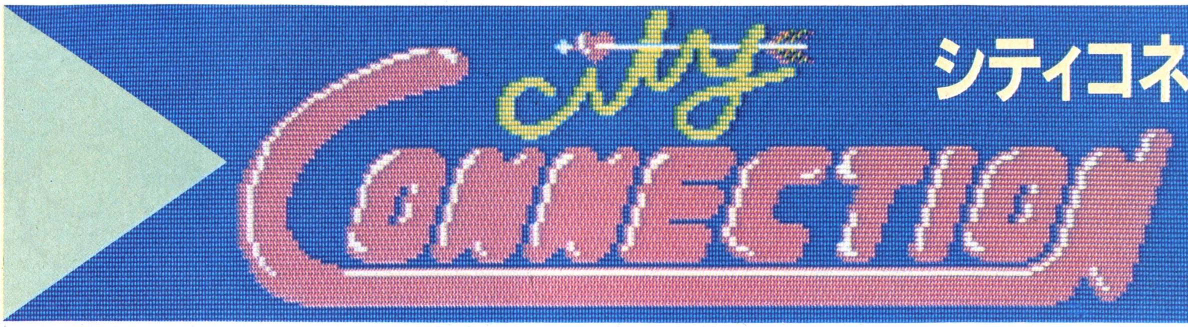
グレートオクティの目は全部で4個。目をすべてつぶすまでは、雨あられの攻撃でズンズン迫ってくる。脱出不可能だ。

とにかく詳しくは次回に期待!



この銃を拾うとその性能は倍になるのだ。

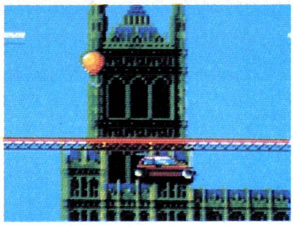
第6フロアのグレートオクティだ。



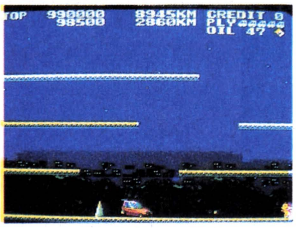
シティコネクション

ジャレコ
文　CPM闘幻狂
HYPER

敵にオイルをあてるとスピン。効果抜群。



3個風船を集めると他の国へワープできる。



長い間同じ高さにいるとタケノコが出てくる。

パトカーをからかってやろうぜい

車に乗ってどこそこへ……てなゲームはいろいろ見てきたけど、世界12ヵ国をまたにかけてパトカーとはりあっちゃうのはシティコネクションがたぶんはじめてじゃないかな?

ルールはいたって簡単明瞭で、クラリスカー(自分)を4方向レバーと2個のボタンでコントロールしながら、ハイウェイを隅々まで走りつくせば1パターンクリア(走り抜けると自然に路面の色が変わる)。レバーを上に入れてジャンプすれば上段へ、流れにまかせて下へ落ちれば自然と下段に移れるからうまく操作してパトカーをからかっちゃおう。

しつこいパトカーにイヤ気がさしているキミ。もう1個のボタンでオイル缶をパトカーめがけて投げてやろう。うまくスピンさせ、体当たりすれば最高5000点までのポイントゲットだ。

同じコース(段)ばかり走ってウロウロしてると、タケノコのはさみうちであえなく御用となる。

ハイウェイの隅はなかなかやりにくいのだ。

残念!　空中でのドライブテクニックを磨け。

オイルはできるだけ多く集めよう。高得点になる。

必勝テクニック9ヵ条

内容はなんとかつかめたかい?さてと、こんどはテクニックをキミに教えちゃおう。

(1)、ウィリーしている間はジャンプできない。オイルで敵を倒そう。

(2)、1台といわずにパトカーは2〜3台まとめてオイルでクラッシュさせよう。最初の1台に体当たりすると玉突き衝突するから、一度やったらやめられない。もちろん高得点だ。

(3)、風船をすかさず取って、3つ集めて他の国へワープしよう。残りのオイル×1000点のボーナスポイント。

(4)、オイルはまめに集めること。

(5)、ソロソロとハイウェイに出てくる猫は、背景の色と混ざって見わけにくい。注意しよう。

(6)、後半のステージではなかなか上の段へ移りにくくなる。マップを作ったりして研究する価値アリ。

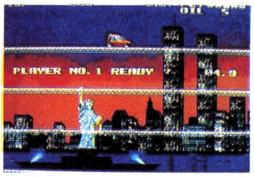
(7)、パトカーは下へ降りてくるけど、上段には上がってこないのだ。てなわけで、上からのパトカーにはオイルを当てにくいので、減速してかわそう。ポイントゲットだけが狙いじゃない。走行距離で勝負だ。

(8)、走行中はまあいいとして、難しいのは段を移るときだ。コースから離れると、こんどは空中での操作テクニックが大切になってくる。移ろうとして、下にパトカーがドッサリ待ってたりしたら、とっさに空中で減速してほかの段へ移るぐらいの余裕あるテクニックを身につけてほしいね。

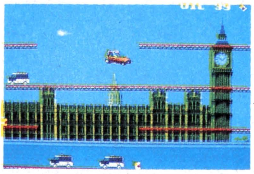
(9)、アッ!　風船が見えた。だからってそのままスクロールさせていると、アレレッ?　みるみるうちに風船がみえなくなった。そう、風船を画面の中にとどめておくようにスクロールするのが基本。いったん見えなくなったら、追っても追いつけないのであしからず。

とりあえずこんなところだな。新鮮だったのは、バックの美しい風景と軽快なBGM。すっかりとりこになってしまったボクの気持ちは、やった人にしかわからないのだ。

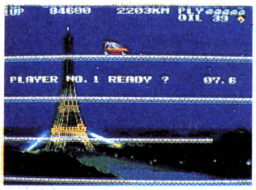
アメリカ



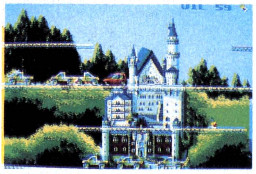
イギリス



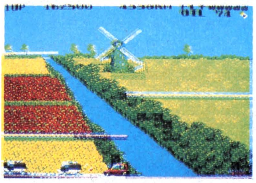
フランス



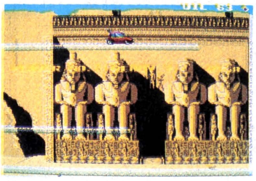
ドイツ



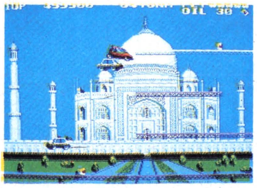
オランダ



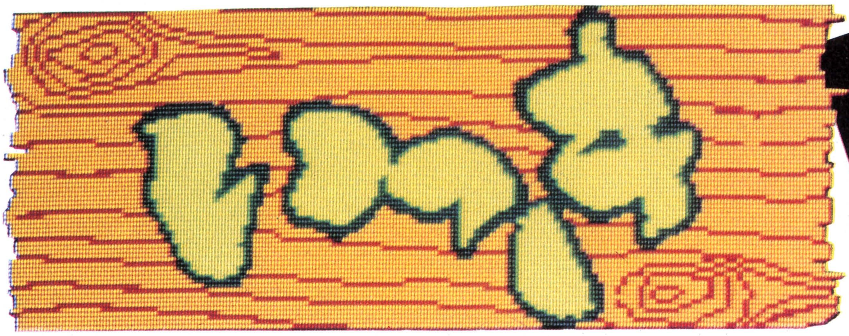
エジプト



インド



中国



この物語は、勇気あるお百姓さんの闘いの記録である…

サン電子
文／CPM闘幻狂NANISORE®

年貢をおさめるか、一揆をおこすか？

むかし、むかし、あるところに権べさんと田吾さんがいました。この年は雨が少なく不作でありました。ところがそんな不作はなにするものか、お殿様は権べさんと田吾さんに、いつものように年貢米8俵をいいわたしました。

「そげんことといわれても、この不作じゃとても無理ズラ。もう少しけずってくだせエ。おねげぇしますダ」と権べさん。

「ええい、ならぬ！」とお殿様。

こまりはてた権べさんと田吾さんは悩んだすえ、生きるためには百姓一揆をおこすしかないとさとりました。

「ヨシ、田吾べえ。ワシについてくるんジャ。一揆をおこすベェ」

代官：「年貢の八両、この米でもらうぞ。」
権べ：「待って下せえ、お代官さま！」
代官：「えぇい、ならぬ！」

いよいよ始まり。せっせと小判を集めよう。

田吾：「こんなんなったら、百姓一揆じゃ！」
権べ：「さあ、いくべぇ！」
代官：「はっはっはっ！やってみるがいい。」

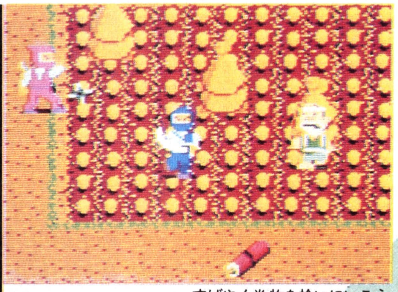
むかし、むかしのある日、一揆のはじまる一幕なのでした。

ステージは全部で8種類。どうする？

これから一揆がはじまるけど、その前に8パターンの内容をみてみよう。

1面・畑
2面・家、畑、川
3面・家、池、畑
4面・墓、畑
5面・長屋
6面・池
7面・塀
8面・お城

カマを武器に使って各面にある小判（位置は右下のレーダーで指示される）を拾い集める。これが基本。あとは敵をどうかわすか？そんなところを紹介しながら各面の攻略法をおしえちゃおう。

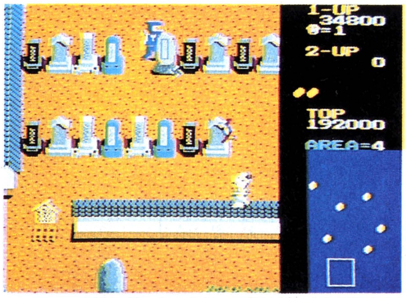

すばやく巻物を拾いにいこう。

権べ：「またあの代官だ、がまんなんねぇだ。」
代官：「手強いやつらじゃ。」

〝1面〟

敵キャラとその内容は登場キャラクター表をじっくり読んでもらうとして、とりあえず8枚の小判を全部集めること。これでこの面はクリアなんだけど、その前にぜひ黄緑の巻物を拾うこと。丈の短いカマにかわって竹ヤリで敵をバリバリ倒せるし、敵の手裏剣があたっても一定時間内ならへっちゃら。つまりこれパワーアップてなわけだ。ただし、敵の体当たりはしのげないから、木のかげにでもかくれて様子を見ながら小判を拾っていこう。

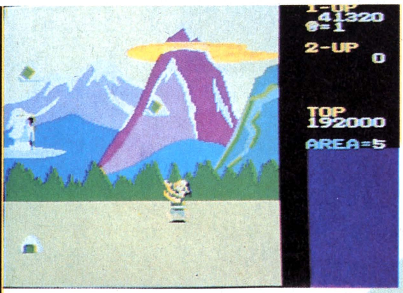
あまり長い間ジ〜〜〜ッとしてるとイノシシがおそってくるからあしからず。



お墓には、おっかないお化けがかくれてるかも。

〝2面〟

ここではキミの助けを待っている捕虜と敵の鉄砲隊にでくわすのだ。もちろんキミの仲間なんだから捕虜を助けなきゃいけない。まず落ちているカギを拾って左上にいる捕虜にむかって走ればヨイ。するとほら、プレイヤーが1人増えたじゃないか。いいことすると福がくるんだね。鉄砲隊に注意しながら楽々クリアしよう。

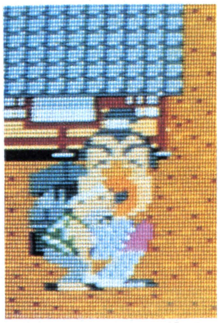


ここらでいっぷく。腹ごしらえじゃ……。

仙人：「ひとやすみして、食ってはどうじゃ？」
田吾：「このげーむ、気に入っただか？。」

〝3面〟

高得点をねらうなら赤い巻物をぜひ拾うこと。画面上の敵が小判に早変わり、1枚残らず拾ってしまおう。なるべく敵が多いときに拾いたいけど、拾うのを我慢しすぎると危険度も高くなる。キミの

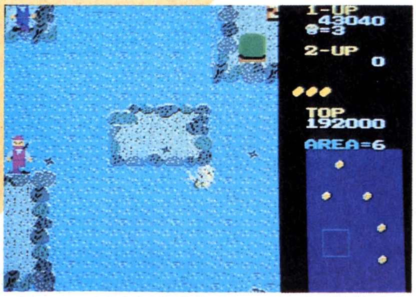


おかみさんにつかまったらやっかいだ。

テクニックレベルにあわせてタイミングをのがさないように。
青い巻物はスピードアップの素。つまりパワーアップするってこと。
注意したいのは千両箱で、拾うと5000点だからといって、手をだしてはいけない。千両箱を守っている忍者の手裏剣のえじきになるのがおち。黙って通りすぎよう。

"4面"

この面の攻略法に入る前に敵の忍者とおばけ(3種)をかんたんに紹介しておく。忍者は赤と青の2種で、赤忍者はスピーディな動きでキミの焦りをさそう。あとは3種のおばけ(キャラクター表参照)。ふれても大丈夫なんだけど、カマを投げられなくなって身動きできなくなるんだ。さあ、どうする? そこで、いままでかくれみのに使っていたおじぞうさんか観音さまの上を通ろう。とりついたおばけから自由になれる。やっかいなのはしつこく追ってくるおかみさん。ふりはらうことは不可能だから、ここはひとまずつかまってしまおう。その場合、物かげにかくれてつかまることだ。数秒(4~5秒)でもとどおりになる。心配するなって。



水のなかでは歩きにくい。はやめに通過しよう。

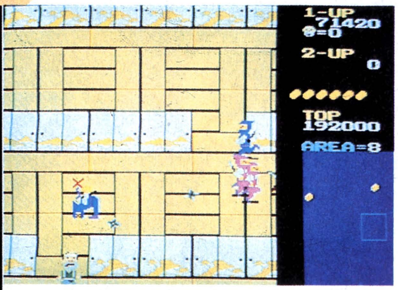
爆弾を投げてはサッサと逃げる足軽はもう少し後に登場する。

それじゃさっそくこの面の解説に入る。なんといってもメインはかくれボーナスステージで、おにぎり(場所はキミ自身でさがすこと)を拾うと次がボーナスステージになる。攻略は上にいる仙人の投げる20個のおにぎりをとればよい。これで2万点だ。だけど1人では19個が精一杯。残念。あと未確認情報で5万点とれる技があるそうなんだけど、キミの腕でさがしてほしいね。

"5面"

捕虜を助けるのにカギがいる。前の面(4面)で必ず拾っておかないと助けられないのだ。あとは、小判を拾ううちに道に迷わないように、ゆっくりと焦らないで。青い巻物は拾わなくてもいいんだ。

権べ:「だんだんおもろくなってきやがっだな。」



どうにかこうにかやってきましたお城のなか。

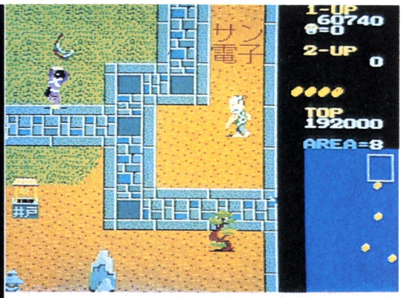
"6面"

紫色の巻物をとって敵を小判に変えてポイントゲット。そこで右上に走り、その効果がきれる寸前に紫の巻物を拾うと、分身となって敵に当たっても平気。スルスルとかわしちゃおう。千両箱は……わかってるよね。

"7面"

まず、カギを拾う。次の面(8面)の捕虜を助けるためだ。青い巻物をとって小判を拾ってクリア。拾う順番をよく考えて……。

田吾:「やっとここまで、これたべさぁ。」



おっと! こんなところにきてしまった。

"8面"

カギで捕虜を助けて、千両箱を横目にしながら右上隅へ行ってみよう。オット、何か書いてあるじゃないの! (写真参照) いかにも最終面といった感じだ。これでひとつのループをクリアだが、権べさんと田吾さんの百姓一揆はさらに続きそう。健闘を祈ろう。

★登場キャラクター表

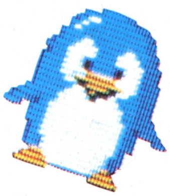
赤忍者	120点
観音さま	取り付いたおばけが逃げる
巻物(青)	スピードアップする
イノシシ	プレイヤーが死ぬと3000点入る
おかみさん	つかまると一定時間動けなくなる
おじぞうさん	取り付いたおばけが逃げる
鉄砲隊	とくに効力はない
小判	800点
権べ	プレイヤー
おばけ(妖怪)	カマを投げられなくなる
巻物(黄緑)	竹ヤリで攻撃できる
あしがる	500点
千両箱	5000点
田吾	2プレイヤー
おばけ(原始人?)	カマを投げられなくなる
巻物(赤)	敵が小判に変わる
カギ	捕虜を脱出させる
おにぎり	1個1000点
青忍者	120点
おばけ(ひとつ目)	カマを投げられなくなる
巻物(紫)	プレイヤーが分身する
捕虜	プレイヤーが1人増える
殿様	10000点

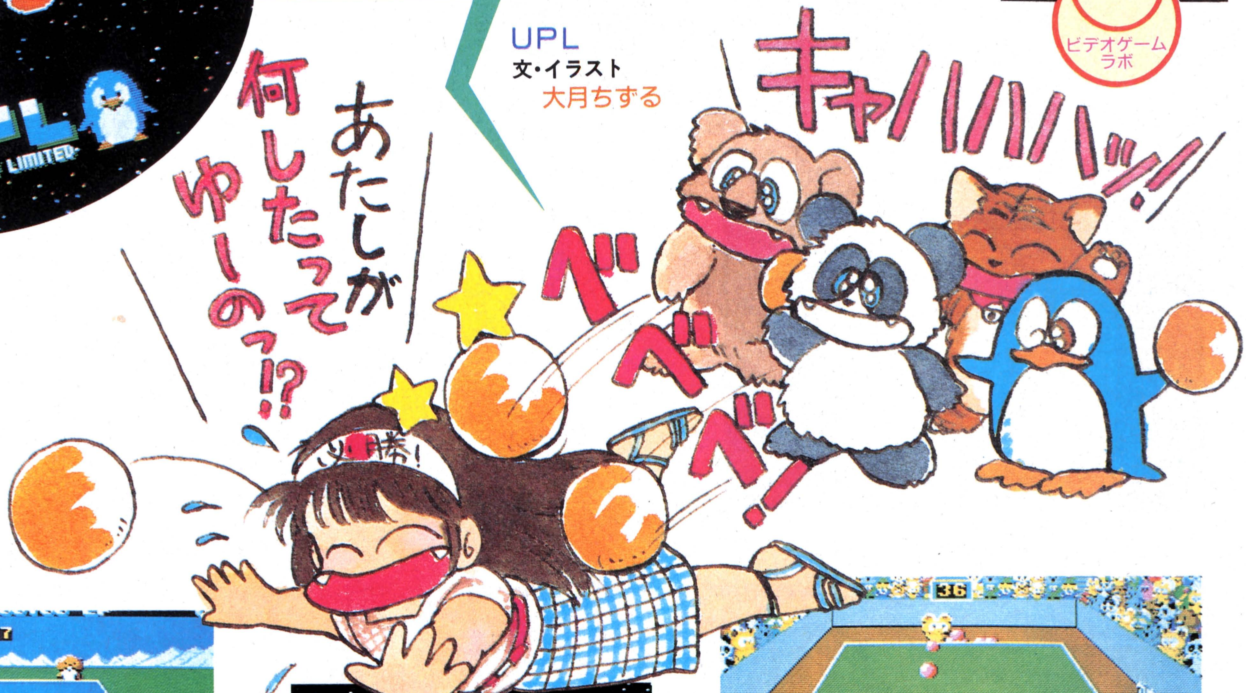
VIDEO GAME LABO
ビデオゲームラボ

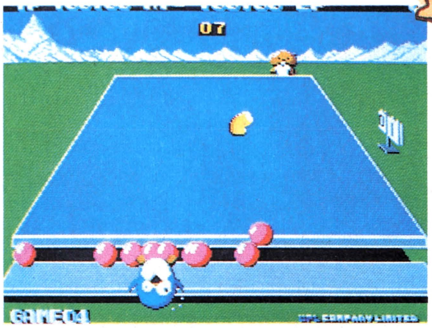
ペンギンくんウォーズ

ちずるのビデオゲーム挑戦記

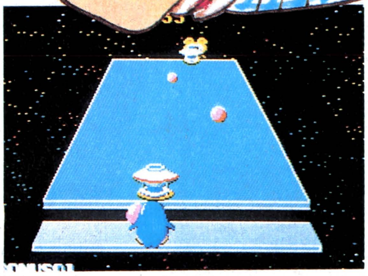
UPL
文・イラスト
大月ちずる

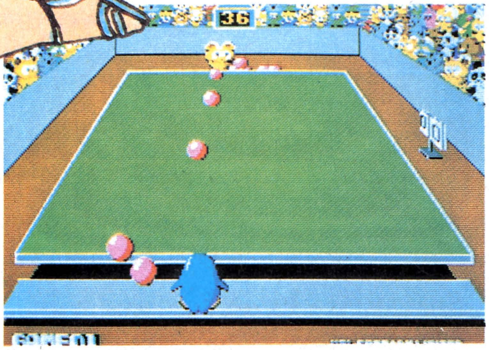




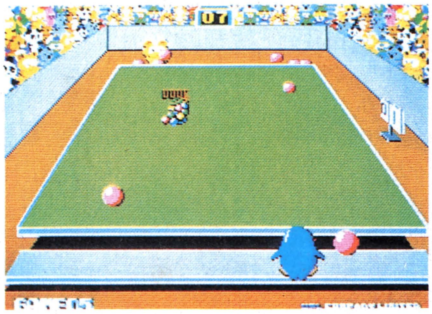


第4試合のイタチ。これがなかなか手ごわいのだ。

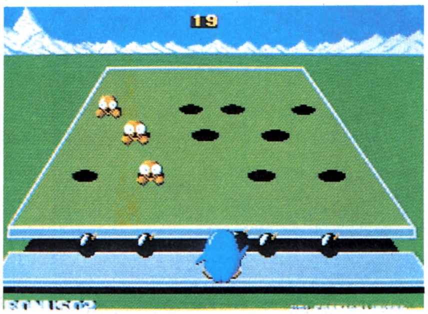

ボーナスステージ。バンパーでボールをハジこう。



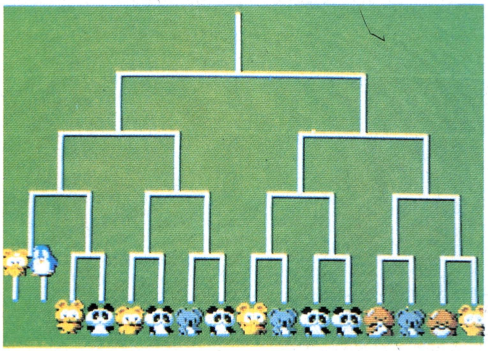
第1試合のネコ。必勝法はボールを連続して投げること。

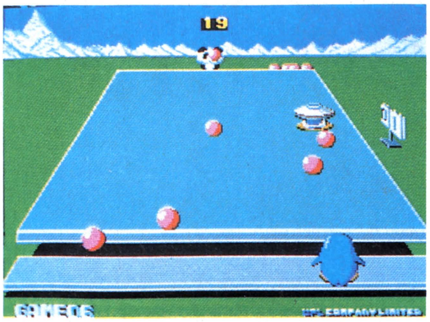


第5試合の10000点ミラクルフルーツ。おいしそうだね。

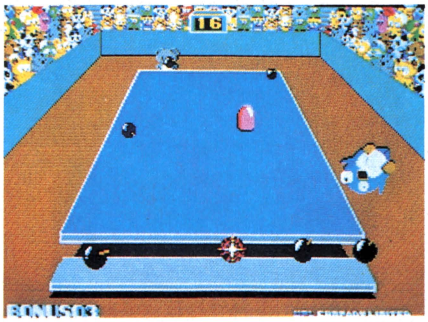


ボーナスステージ2。一種のモグラたたきだね。

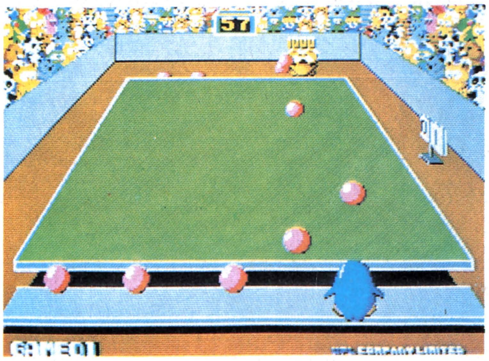

かわいいキャラクターだからって油断は禁物！



一見かわいいパンダなのに……。



ボーナスステージ3。なんとも恐ろしい爆弾の投げ合い。



基本は敵にボールをぶつけるだけなんだけど……。

自信を持ってゲーム音痴を自称する私、ちずるが、どーしてこのよーなコーナーに顔を出すのであろーか?!

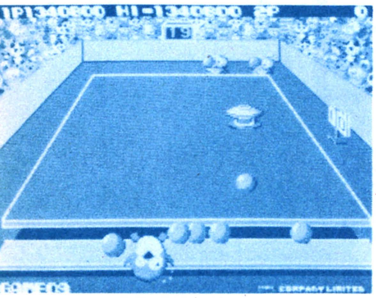
「大丈夫、かんたんなゲームだから」とゆー、編集のSさんの言葉にのせられつつも、U・P・Lへ向かう私の足どりは重い。

ゲーム「ペンギンくんウォーズ」と対面。か、かわいいっ、ラブリー♡と思わず女子大生。ペンギンやパンダがボールを投げっこしてるわっ。なあんだ、相手側にボールを投げるだけなんだ――と甘く見た私がバカでした――。

かわいいキャラクターなのに憎たらしいの

敵さんもボールを投げ返してくるとゆーのに、私ときたら自分の所にあるボールを投げまくるのに必死で画面の自分側3分の1しか見えないっ!! 私(ペンギン)がボールを取りに移動をすると、ネコの投げたボールに自らの身を投じた格好でぶつかり、倒れてしまったりする。ううっ墓穴っ! 倒れた私を見た相手は、アヒャヒャッとか笑いつつも、ボールをつかみ、これでもかこれでもかっと、集中攻撃してくる。あうっ、とうとう起きあがれないまま、パーフェクトをとられてしまった。勝利を手にしたネコが再度高笑い。ええいっ、なんて憎らしい奴なんだっ! えっ? 必勝法? 私のやられたことをやりかえすっきゃないわっ! 勘忍袋の緒が切れて、本気になってしまったちずるは、ついにネコを下した。しかし、この程度のことで喜んでいるようでは並以下。じつは2回戦に進出できただけのこと。この先対戦相手は、パンダ、コアラ、イタチと続く。おまけに奴等はだんだんカシコクなっていく。ボールを投げる速度や移動速度は増すし、ボールをぶつけても立ち直りは早くなるし……。かわいくないっ!

1セットの制限時間は60秒。時間切れでボールの数が両側同じときは、引き分け再試合。これは30秒と制限時間が短くなったうえ、バクダンが1個まぎれこんでくる。あらーっ、ちょっとっ! 投げかえさないでよっバカッ! とかバクダンに気を取られているうちに、相手のボールに倒れ、成すすべもなくバクダンのえじきとなってしまう。ドカーン。


第９試合。敵が２匹になっちゃったぞ!

このよーに、このゲームを行う人は、ちずるのようにPANICを起こしてはいけない。画面全体を見わたす広い視野・冷静な判断力、そして文字通りの動物的なカンが必要(えらそーだなあ)。勝利への道のりは私にとって、まだまだ長くけわしい。くっすん。

ビデオゲーム初心者マークのちずるが、このゲームから感じたことは、初めての人でも、ちょっと難しいなりに楽しいということ。勝ち抜き戦なので、勝ち負けをはっきりつけることができて、100円出しても納得できマス。つまり、お金を無駄にしてしまった――という空しさを感じさせないゲームです。

このゲームのデザイナーの藤沢勉サンは、

「ゲームセンターに来なくなった女の子たちや、今までやったことのない人が、キャーキャー言いながら遊んでくれるとうれしい」

パンダを負かしたペンギンくん。もう大よろこび。

と、言ってらっしゃいマス。大丈夫。ちずるは十分にキャーキャー楽しませていただきました。(キャーキャーと、ぎゃーっ、ぎえーっは、質的にまったく別のものだと思う――編) 単純で初心者にもとっつきやすくて、かと思うと、ちょっとひねってあって、決定的なパターンがないので、百戦練磨の手だれでも十分に楽しめる。アイデアの勝利! といった感じのゲームなんじゃないカナ。ちずるからもオススメ♡

――とゆーわけで、これから夜の巷のゲームセンターで、髪をふりみだして「ペンギンくんウォーズ」にうち興ずる女がいたら、それは、ちずるに違いありません。くれぐれも石を投げたりしないよーに。

VIDEO GAME LABO
ビデオゲームラボ

三品弥生のビデオゲームレビュー

ゲームマニアはブランド**指向!?**

ビデオゲーマーのみなさんこんにちは、この世界ではまったく無名の三品弥生デス。なんやかんやするうちにBEEPも9号。てなわけで夏も真盛り。熱心にゲームセンターへ足を運んでいるかな? あそこは、なんてったって大型エアコンがビンビンうなっているからゲームやるには絶好のコンディション。ミスして熱くなったキミの頭を冷やしてくれるというわけ。

てなわけで、前置きが長くなったけど、今回は先々月と先月と2ヵ月連続してビデオゲームラボで紹介したグラディウスについて一言二言、この弥生の言いわけを聞いてもらいたい。

グラディウスといえばみんなが知ってのとおりバブルシステムソフトの第2弾として発売されたもの。今、どこのゲームセンターへ行ってもだれかしらがやってるね。第1弾のツインビーと比べてスクロールの方向が変わったようだ。

グラディウスを見て思ったんだけど、スクランブルによく似てる。スクランブルといっても知らない人も多いかな? コナミの製品でゼビウスを横からながめたようなもの。もちろんゼビウスよりも古いものだ。こんなことからグラディウスはスクランブルとツインビーをたして2で割った印象を持ってしまう。

ボクはこれまでコナミのゲームにはアイディアの斬新(ざんしん)さに魅せ(み)られていたから多少不満は残るね。なにせテレビゲームの良し悪しは、新しいアイディアが前のものに比べてどれだけ多く盛りこまれているかいないかがボクの基準だからだ。

たしかにグラディウスは構成と音楽はすばらしい。だから人気のでたワケもよくわかる。だけどボクがコナミに期待したいのはパイオニア精神で、ゲーマーをアッと驚かすような意外性のあるゲームがゲームセンターをにぎわすのを願ってやまないんだな、ハイ。

ゲームの評価とか好みは、キミたちゲーマーの意見や感じたものによるわけで、似たような意見がたくさん集まればそれはそれで評価されて、またふたたびキミたちがゲーマーにもどっていく。○○ゲームはおもしろい、おもしろくないは似たような意見の集りがたまたまゲーム評価として広まるだけで単なる意見にすぎない要素はあるんだからね。

キミなりのゲーム評価を考えたり友だちと話してみたらどうかな?

ところで、先日、友だちのゲーマーと話したところ、最近、"ナムコ症候群(シンドローム)"と呼ばれるゲーマーが増えているそうだ。つまりゲーム内容がどんなものであろうとも、ナムコ製品であればなんでもプレイしてしまうゲーマーたちを指すらしい。

こりゃ困ったもんだ。これじゃ歌の上手、下手などなんのその、内容がなくても容姿が良ければ満足しているアイドル歌手のファンと同じだよ。もちろんナムコのゲームに内容がないといってるんじゃない。なぜ、内容をすべてに優先させないの? 不思議だねえ。

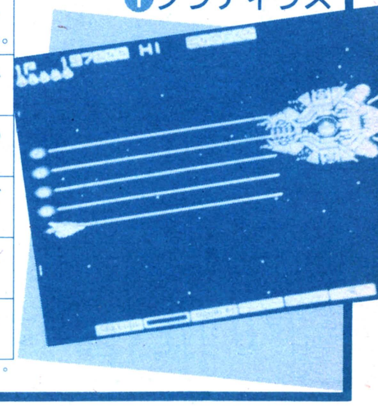
ナムコのゲームじゃなければゲームの時代の流れに乗りそこねてしまうと錯覚(さっかく)している"ナムコ症候群"の人たちはチョットかわいそうな気がするよ。さっきチョットふれたけど、ゲームの評価は価値があってないようなものだから特定のメーカーだからといってとびつくんじゃなくて、もっと広い視野でゲームを選ぶ、そんなゲーマーになってほしいね。

ビデオゲーム人気10

集計期間昭和60年6月1日から昭和60年6月30日まで。

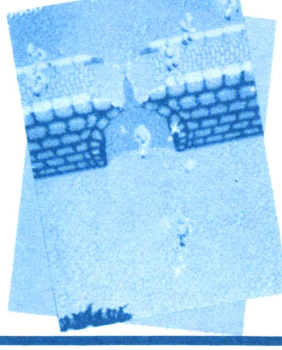
ランク	前月ランク	ゲーム名(メーカー名)	内容
1	—	グラディウス(コナミ)	パワーアップを繰り返し最強装備で対戦だ。
2	—	キング・オブ・ボクサー(ウッドプレイス)	キャラクターの表情がなかなかユニーク。
3	1	戦場の狼(カプコン)	最前線で戦う戦士があまりにもリアルだ。
4	—	麻雀野郎(ビスコ)	プロ、アマを問わず熱中させることうけ合い。
5	—	ピンポンキング(タイトー)	実にリアルな卓球のシミュレーションゲーム。
6	2	スイートギャル(日本物産)	スイートギャルが甘い仕種でお相手!!
7	8	テディーボーイ・ブルース(セガ)	陽子ちゃんの部屋での宝さがしが楽しそう。
8	—	ペンギンくんウォーズ(UPL)	かわいいキャラだけど意外と手ごわいぞ。
9	6	TX-1 v8(タズミ)	3画面に広がるコースの迫力はピカイチ。
10	—	メトロクロス(ナムコ)	コース上の仕掛けをうまく使うことが重要。

*このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し, 上位10点をランクアップしたものです。



❶グラディウス

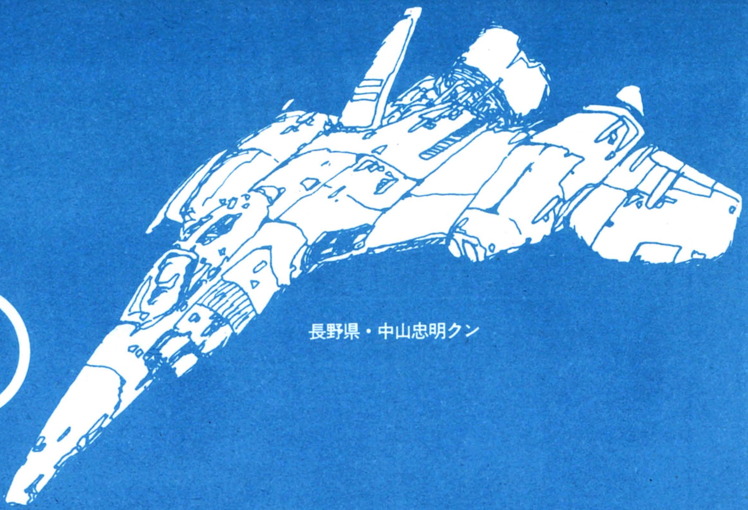
❷キング・オブ・ボクサー



❸戦場の狼

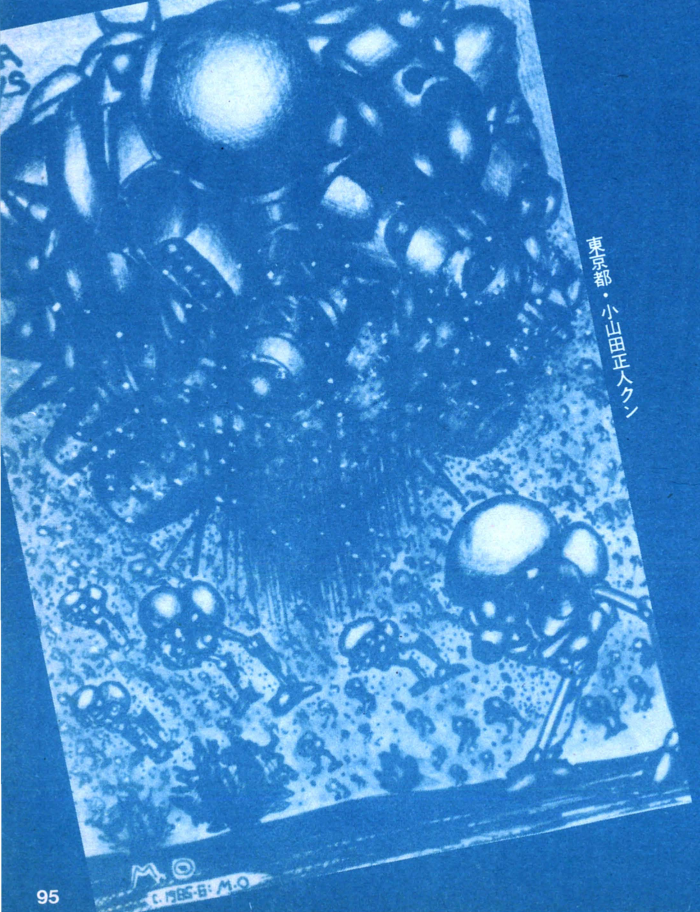
☆協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テーカン水道橋ファンシティー●J&B神田●ゲームランドニュー光●ロサゲームランド

MEGA ORBIS



長野県・中山忠明クン

メガ・オービス。その広大な空間にくり広げられる、
数々の冒険、争い。しかし、この9ヵ月間に登場したストーリーは、
メガ・オービスのごく一部、ほんの一瞬の時を紹介したにすぎない。
時は流れ、時代は変わる。メガ・オービスは、
新たな時代へ向けて、生きつづける……。



東京都・小山田正人クン

新潟県・神田克裕クン
↓グロリア・ミッド星系

メガ・オービス

投稿スペース総集編

こんなにたくさんありがとう!!

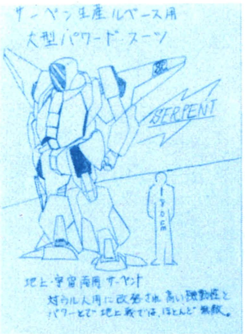
イラスト

前のページの3点のイラストが今月の採用作品です。神田君には、グロリアのミッド星系をさしあげます。中山君と小山田君には、8月号でさしあげていますので、残念ながら今回はナシです。より優秀な作品を送ってください。

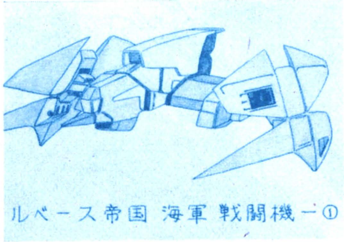
このページにのっている作品は採用されなかったものです。なかには、メガ・オービスとは、あまりつながらない作品もあったようです。

絵にはあまり自信がないという人は、物語やゲームなどとからめて投稿してみるのも1つの方法です。

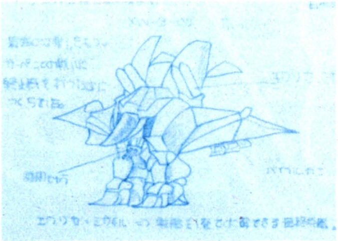
これからも作品は受けつけますので、どんどん投稿してください。



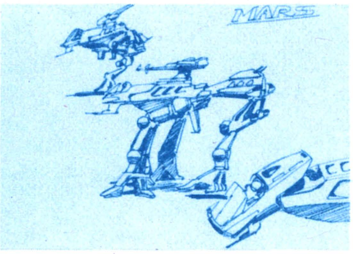
茨城県・和田義幹クン



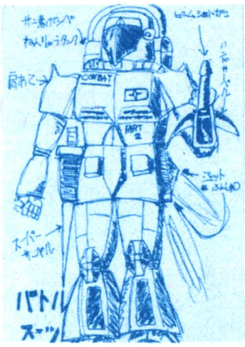
埼玉県・生天目辰也クン



岩手県・ファミコンがほしいよークン

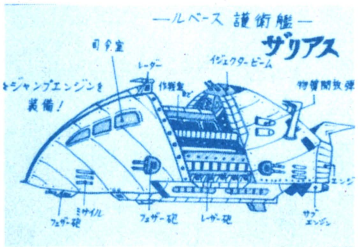


愛知県・村松吉郎クン



福岡県・坂本芳昭クン

滋賀県・大橋保光クン

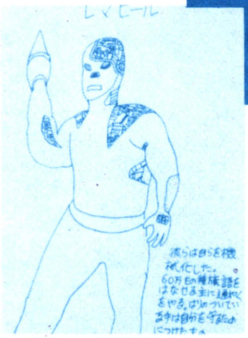


熊本県・田尻智裕クン

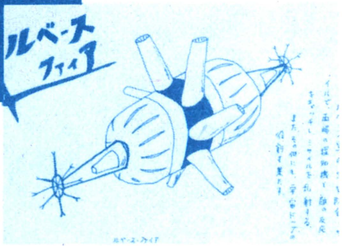
鳥取県・吉村克昌クン

長野県・間島基博クン

埼玉県・田中哲治クン



東京都・小林知弘クン



静岡県・河合紀和クン

埼玉県・小林孝行クン

ストーリー

●長野県・荒川　真クン
惑星『ジャミア』
情報惑星『メラコス』

●岐阜県・WELLクン
『亜空伝』

●愛知県・戸田滋樹クン
マスカレードシリーズ第1部『巨艦クリック』

●埼玉県・竹谷直樹クン
『スナイパー』

その他大勢の方からストーリーの投稿がありました。残念ながら内容のご紹介はできませんでしたが、なかには原稿用紙57枚の大作もありました。みなさん本当にありがとうございました。

ボード版シミュレーションゲーム

コンフリクト 上級ルール

by LUMAS

このルールは、7月号に

発表されたシミュレーションボードゲーム「コンフリクト」の上級ルールです。コマ、盤は7月号のものがそのまま使えます。

7月号のルールは初めてシミュレーションゲームで遊ぶ人用にかんたんにしたものです。今回のルールは、やや複雑ですが、よりおもしろく「コンフリクト」が遊べるはずです。変更点はゲームの進め方についてです。その他のルールはそのまま使用できます。

ゲームの進め方は以下のように変更されます。

▲ゲームの進め方

基本ルール（7月号）と順番は同じです。新しい概念として行動ポイントが加わります。

(1)行動ポイントとは、1ターンの間に1隻の船が行える行動の数をさし、各艦2ポイントずつ持っています。また、行動とは、移動、攻撃、回復のことを指しています。

(2)移動、攻撃、小破、中破からの回復は、1ポイントの行動ポイントを消費することによって行えます。また、大破から回復させるときには、2行動ポイントを消費することになります(つまり、大破した船は修理しかできないのです)。

(3)行動ポイントは、戦艦だろうと駆逐艦だろうとサイズに関係なく2ポイントです。このポイントは各ターンごとに与えられますが、次のターンまでためておいたり、他の艦と貸し借りをすることはできません。

(4)使い方は、移動に2ポイント、攻撃に2ポイント、移動、攻撃にそれぞれ1ポイントずつ、と3通りがありますが、被害を受けている艦は修理に1ポイント（または2ポイント）必ずかかります。

▲移動に関してのルール

(1)移動するとき行動ポイントを2ポイント使うと、全移動力を使うことができますが、1ポイントだと半分の移動力（切り上げ）でしか動けません。

(2)今までのルールだと、移動したコマは攻撃できませんでしたが、1ポイントしか移動に使わなかったコマは、残りの1ポイントを使って攻撃をすることができます。

▲攻撃に関してのルール

(1)攻撃は1ポイントを使うことによって1度射撃を行うことができます。2ポイント使えば2度射てるわけです。

(2)移動を1ポイント分しか行わなかったコマは、1ポイント使って射撃を行えます。

(3)2ポイント使って2度射撃をする場合、目標が同じ敵である必要はありません。

▲回復に関してのルール

(1)1ポイントを使うことによって、被害を受けている艦は修理をするためのサイコロが振れます。そのサイコロの結果が誘爆だったとしても、1ポイントはかかります。

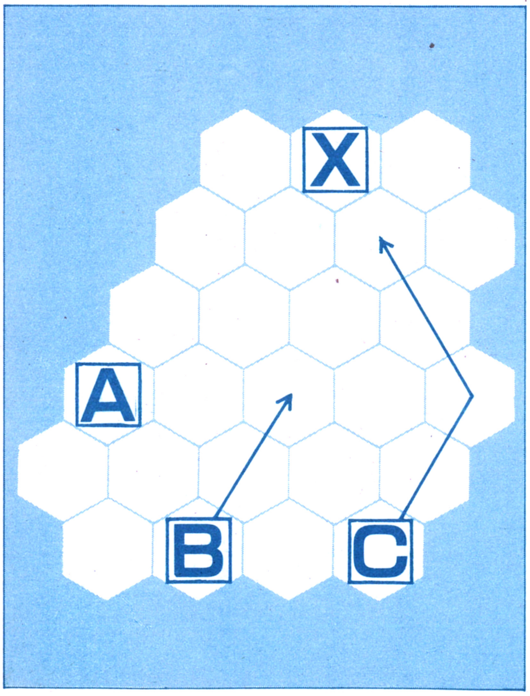
(2)被害を受けている艦は、必ず1ポイント使って修理を行わなければなりません。

(3)基本ルールのように、中破、大破しているコマは、残りの1ポイントを射撃に使うことはできません。

(4)2ポイント使って修理を2度行うことはできません。修理（たとえ誘爆しようと）は、1ターンに1度だけです。

行動ルールのポイントは以上です。

▲例



A、B、Cのコマはすべて射程が4、移動力が4のコマとします。A、B、CがXに攻撃をかけるとします。Aは射程内にXがいるので、2ポイントを射撃に使うことにしました。また、BとCは射程外にいるため、移動することにしました。Bは1ポイント分、つまり半分の移動力で移動をし、残りの1ポイントで射撃を行いました。Cは2ポイント分、つまり全移動力を使って移動を行いました。もし、このAとBの攻撃でXに被害を与え、移動できないようになれば、Cの攻撃でトドメをさすことができるわけです。

このルールを取り入れた場合、基本的攻撃パターンが今のような攻撃方法が効果的です。つまり、2隻、または3隻1組で、1隻が攻撃して、他の1隻がとなりまで移動を行い、となりのヘクスまで行くというパターンです。新しいルールを取り入れるとゲームの感じが大きく変わるのでぜひ一度試してみてください。

ロールプレイングゲーム

DEMON ZOO

——ロスターの遺跡——

PC-8801/9801 シリーズ

by 地緑土

発端

グロリア暦7132年、トラディオンの依頼でトラディオン領域の辺境の調査を行っていたグロリアの深探査船ボスコは、トラディオンの失われた植民地の1つを発見した。

ガウメンと呼ばれる惑星で、魔法はなかば忘れ去られ、剣と力が優位を占めるちょうど中世の如き世界になっていた。何の変哲もない典型的な失われた植民地かと思われたが、軌道上から惑星表面を走査していたボスコは、驚くべきものを発見した。

それは廃墟と化してはいたが、明らかにロスターの遺跡だった。惑星に住む人々はそこを悪魔の動物園と呼び、滅多に近づこうとはしなかった。何千年も前に、ロスターがこの惑星を訪れて残していった基地が、長年の歳月でその機能を失ってしまったものだった。遺跡発見の知らせを受けたグロリア政府は、ただちに調査団を編成し派遣した。

遺跡内部は迷路そのものだった。フィード・バック機構を失った自動自己修復装置が、遺跡内部のようすをめまぐるしく変化させ、同一の間取が数時間以上続くことはなかった。前回の調査で作成した内部の地図は、その次の調査ではまったく用をなさなくなっていた。遺跡内部は道に迷う危険以外に、そこに住みついた無数の魔物が調査団を襲い、多数の犠牲者がでてしまった。植民時代に移植されて野生化した野獣、遺跡に残されていて狂ったロボット、土着生物との混血によって異常化した動植物、いずれも危険な怪物であり、ブラスターを使うものから魔力を有するものまで多種多様であった。多数の犠牲者を出した後、グロリア政府は調査の続行を断念した。

かわりにこの遺跡に目をつけたのが、古物商ギルドだった。トラディオンの了承を得るとガウメンに支店を開設し、

〝ロスターの遺品・高価購入〟

という看板をかかげた。

一獲千金・名誉名声を求めて、トラディオン人、グロリア人、ウル人、何千人もの若者がガウメンに集まり、デーモン・ズーの中へと消えていった。

ゲームの開始

RUNすると、データをロードするかどうか聞いてきます。セーブしてある場合は、ロードの用意をしてYを入力してください。初めてゲームをするときや、新しくパーティーを組みたい場合はNを入力してください。

Nを入力すると、パーティー単位つまり5人1組で各キャラクターの能力を設定します。このゲームは、パーティー単位でしかロード・セーブできないので、一度組んでしまうと5人1組でしか行動できませんから注意してください。

表示されるデータは、

STR——ヒット・ポイント

メンバーの攻撃力を示します。この値に武器の能力をかけるとメンバーの打撃力になります。

CON——ライフ・ポイント

メンバーの体力を示します。基本的には、怪物の攻撃を受けるとこの値が減少し、0になるとメンバーは死亡します。

DEX——デックステリティー

メンバーの剣技、身のこなしを示します。この値が高いと攻撃の成功率や、打撃を回避する確率が増加します。

の3つです。データが気に入ったらY、もっとよいパーティーを組みたかったらNを入力してください。

次に各メンバーの装備を決めます。メンバーごとに武器・鎧・薬を3つのなかから選んでください。1度決めてしまうと、デーモン・ズー内で発見するしかありませんから、慎重に選んでください。

メッセージが表示されて、ゲームが始まります。デーモン・ズー内を歩き回り、ロスターをコントロールすることができると伝えられる、伝説のコントロール・ヘルメットを発見することがゲームの目的です。ロスターの秘宝を求めて、冒険の始まり〲。

ゲームの遊び方

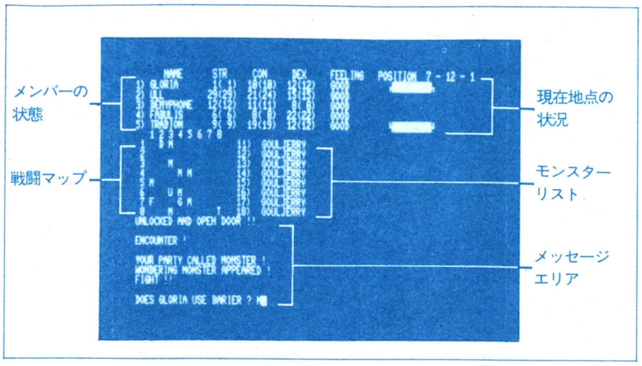
まず画面の説明をします。

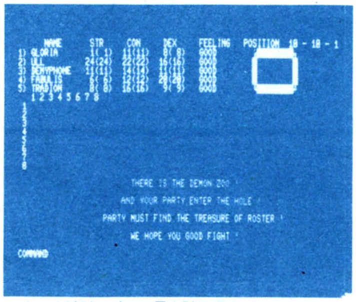
左上は各メンバーの状態を表示してあります。名前、STR、CON、DEX、FEELINGを表示してありますが、カッコ内は基本数値で、ダメージを受けるとカッコの左側の数字が減っていき、この数字が現在の値です。

FEELINGはメンバーの状態を示します。通常はGOODですが、ダメージを受けていくと、DAMAGEDと表示が変わり、さらに受けてCONが0になると、DEADとなってメンバーは死亡します。また、戦闘中に麻痺してSTUNの状態になることもあります。

右上は現在いる地点の周囲の状況を表示します。上の数字は現在位置を示し、右端の数字が何階にいるかを示します。厚い壁のようなものはドアです。開けると中央に穴が開いて通ることができます。細い線は壁です、通れません。

画面中央は戦闘モード用の表示エリアで、デーモン・ズー中のモンスターと出会うと各種データが表示されます。左端は8×8の戦闘用マップで、各メンバーの頭文字と、モンスターの位置を表示します。その右はモンスターたちのリストで、いろいろな色で表示されますが、青くなっているのは死んだモンスターを表します。



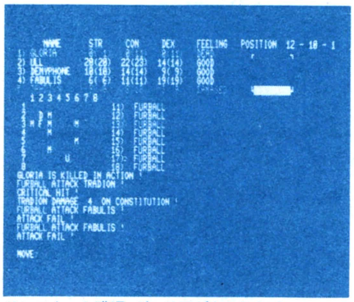


いよいよ遺跡の中へ、足を踏み入れる

そして画面下3分の1がコマンド用の画面です。

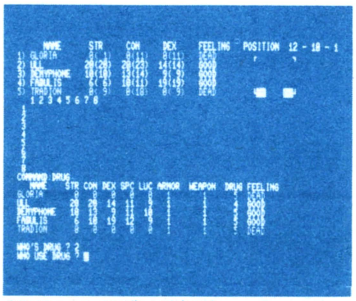
デーモン・ズーは各階21×21に分かれていて、毎回マップが変化します。各階に1基ずつ上か下の階へ移動できるターボ・リフトがあります。ターボ・リフトの位置も毎回異なりますが、1度位置が決まってしまうと、上か下の階へ移動するまでは変わりません。次の階へ移動すると、現在位置は10の10になります。

デーモン・ズーはすべて地下にあります。ですから1階から上へ行くと地表に出ます。地表に出るとパーティーのデータをセーブすることができます。セーブしてもしなくても、地表に出るとゲームが終わってしまうので注意してください。



モンスターと遭遇。グロリアがやられた！

ターボ・リフトを発見すると、発見したと表示します。UかDを入力してください。それ以外を入力すると、ターボ・リフトを使わないことになります。1度そこを離れて、もう1度そこへ行けば、またターボ・リフトが使用可能になります。



DRUGコマンドで傷の手当てを

入力コマンド

移動　テンキーの2・4・6・8か、N・S・E・Wのどちらか入力するとパーティーは移動します。壁や閉じた扉のほうへは移動できません。

OPEN　閉じている扉を開けます。扉は特殊な錠がかかっているので錠前破りの上手なデミフォン以外開けることができません。

HEAL　ファブリスの治療の魔法です。STUN状態をなおすためにはHEALしかありません。ファブリス自体の傷はなおすことができません。

DRUG　薬を飲むことができます。薬はおのおの回復させる効果が決まっています。体力をなおす薬ではスピードは回復しません。薬はどの種族でも同様にききます。薬の補充はデーモン・ズー内で見つける以外ありません。

なお、死亡したメンバーはゲーム中に復活することはできません。ただし1度セーブしてからロードしなおせば復活させることができます。けれども、完全復調にはなりません。

●コマンド表

MOVE	N・8/S・2/E・6/W・4	その方向へ移動
OPEN	O（大文字・小文字可）	開けたい扉の方向のテンキー
HEAL	H　〃	
DRUG	D　〃	
戦闘モード		
MOVE	移動させたいメンバーの頭文字（大文字）	移動させたい方向のテンキー
ATTACK		攻撃したい方向のテンキー

戦闘モード

怪物と遭遇するとこのモードに入ります。このモードは移動と戦闘の2つに分かれます。

移動　メンバーの頭文字を大文字で入力してください。そしてテンキーで移動方向を入力すれば移動します。移動を終了するためにはリターンキーを入力すればよいのですが、移動できるメンバーがすべて移動し終わっていれば自動的に移動モードから抜けます。

戦闘　各メンバーの周囲を走査して、怪物がいれば攻撃方向の入力待ちとなります。テンキーで方向を入力してください。関係ない値を入力すると攻撃をパスします。

パーティー側の攻撃が終了すると怪物側の移動／攻撃になります。デーモン・ズー内の怪物はすべて逃げません。怪物かパーティーか、いずれかが全滅するまで戦闘が続きます。

プログラムについて

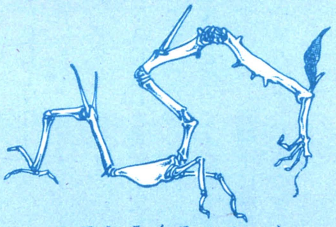
プログラムはオール・ベーシックですので、ほとんどの機種で走りますが、88で開発したので、テキスト+変数エリア合わせて28Kほど必要です。FMの場合はテープ版なら走ると思います。

5530行と5690行のOPEN命令で、カセット版の場合は、ファイル名の前に"CAS:"等をそう入して、入出力がカセットだということを宣言してください。

また、いうまでもありませんが、ゲーム中セーブするときは、カセット等をスタンバイの状態にしておいて、Yを入力してください。

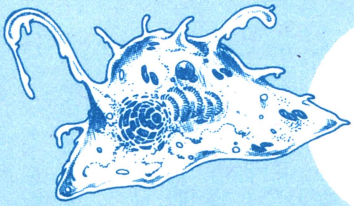
MOの大ボス地縁土が送るMOゲーム第2弾、たいへん長く大容量プログラムですが、RPG大はやりの今、無料で手に入るRPG、今回が一応の最終回、出血大サービスです。打ち込みに多少苦労するでしょうが、必ずやお楽しみいただけるでしょう。では、またいつかMOで会いましょう。

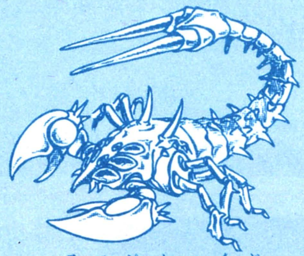
DEMON ZOO モンスターリスト



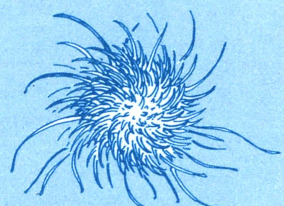
MANTISNAUT（マンティスニュート）
木の枝のように見えるが、危険な肉食性昆虫。力は強くないが動きは敏捷で、その動きについていくのは難しい。

AMIEBER（アミーバー）
得体の知れないドロドロした生物。相手にサイコ・エネルギーを放射して、神経を焼きつくすといわれている。



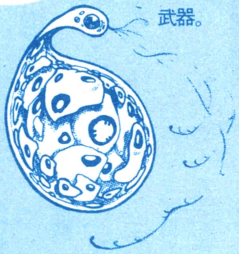


SCOPIOROID（スコピオロイド）
体長1メートルあまりのサソリ型ロボット。遺跡内に侵入する生き物を殺すために作ったといわれている。強力なハサミと鋭い尾が武器。



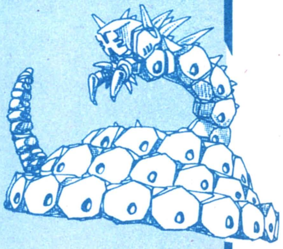
FURBALL（ファーボール）
多数のムチのような鞭毛で素早く動き、相手にからみついて締めあげる。原住生物と移植動物との雑種といわれているが、定かではない。

ANTROID（アントロイド）
小型ながらも強力なパワーを持つロボット。元来ロスターが清掃用につくり出したものだといわれている。1度に何台も出現するのが特徴。



DREAM WORM（ドリーム ウオーム）
細いが強靱な触手をもつナメクジのような生物。魔法に類似した能力を持ち、相手に悪夢のような幻覚を見せて発狂させるといわれている。

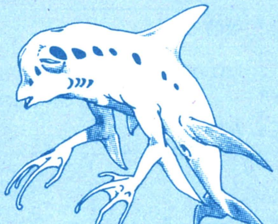
SNAKOROID（スネイコロイド）
ロスターが侵略用に作ったと推測されている殺人ロボット。強力な尾の一撃は、ウル族も倒すといわれている。



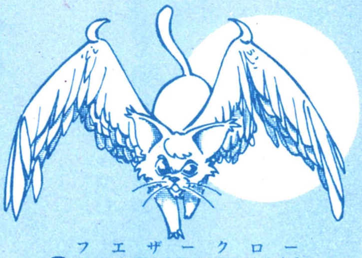
BATCKEY（バッキー）
トラディオン空域内でよく見られる魔力を持つ生物。デーモン・ズー内で巨大化して、人間ほどの大きさになっている。

OMEGAWORM（オメガウオーム）
惑星原住の巨大昆虫。地底の洞窟等に住んでいたのが、ロスターの遺跡内で繁殖したもの。動きは鈍いが、巨体でのしかかられるとひとたまりもない。

DOLFLOG（ドルフロッグ）
両生類のような生物。尾と前肢を使って飛びかかってくる。武器となるような爪や牙はないが、体当たりは相当な一撃だ。



FLAPWORM（フラップウオーム）
地面にへばりついている軟体動物で、自由自在にあやつる触手には無数の小さなトゲがあって、相手に焼けるような痛みを与える。

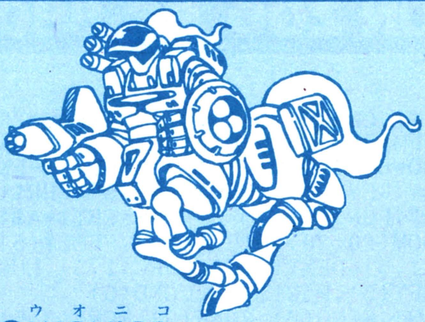


FEATHERCLAW（フェザークロー）
翼を持つ猫。トラディオンのペットだったものが野生化して、デーモン・ズー内に住みついたといわれている。爪には毒があって、相手をしびれさせる。

JETZRAY（ジェッツレイ）
体の後ろからガスを噴出して飛び回るエイ。空中からの攻撃は非常に避けにくく、皮が厚く貫くことは難しい。

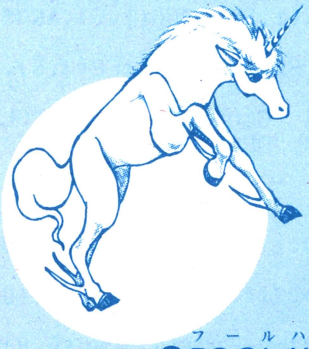
FLYING BASS

空中に浮かぶ巨大魚類。体内の浮き袋にガスを入れて空中を浮遊することができる。惑星の大洋に多数棲息しているが、皮がこれほど厚くはなっていない。



ROSTRAURUS

ロスターが対レビタウス用に開発したのではないかと伝えられるロボット。しかし、故障したまま放置されていたらしく、戦闘能力は大幅に低下している。

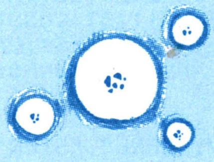


WONICO

野生化した移植動物の1つで、おとなしい性格だったが、デーモン・ズー内で狂暴化して、すぐに相手を攻撃するようになった。

MOSQUENAUT

体は50センチくらいだが群れをなして襲ってくる吸血昆虫。羽根からまき散らされる鱗粉には毒があって、吸入すると体中が麻痺してしまう。

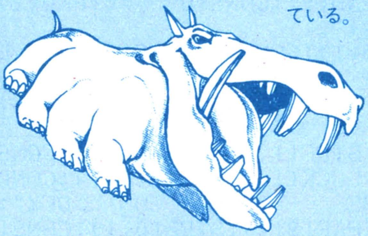


SPIRITBALL

デーモン・ズー内で死んだ者たちの霊魂とも夜光虫の一種ともいわれているが、まだその正体は定かではない。魔力を持つといわれている。

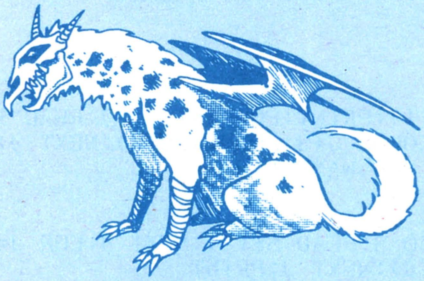
FOOL HOUSE

愚鈍で動きも鈍い巨獣。その食欲はすさまじく、相手を攻撃するというよりも、ひとのみにしてしまう。どうやら食物としか見えていないようだ。



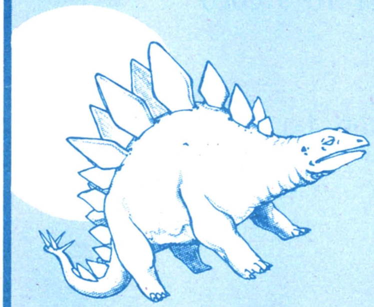
SKELTOWOLF

狂暴で動きも早く、頭もよい野獣。翼は体に比して小さいように見えるが、空中を飛ぶこともできるので、攻撃も多彩で危険な怪物である。



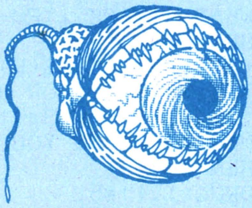
ELEFANTASTIC

直立したマンモスを思わせる巨大生物。太い尾、長い鼻の連続攻撃が強力で、体に似合わず動きも素早い。両手の一撃もあるので油断はできない。



ORPHANZAURUS

一見鈍重そうだが決してあなどってはいけない。後ろを向いた瞬間、うなりを上げて尾の一撃が襲ってくる。

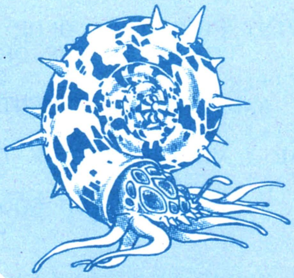


EYEBURNE

空中に浮かぶ1つ目怪物。魔力とも超能力ともつかない異様な能力を持ち、相手の武器を利用して、自分自身を傷つけるようにしむけるといわれている。

FLOIDENAUT

フロイデの亜種だといわれている。自分自身は動けないが、その超能力を使って、石などを投げつけてくる。



CUCKLEANAUT

カタツムリに似た生物で、口から消化液をはきつける。貝ガラはどんな攻撃をもはね返すといわれているので、本体を狙わなければならない。

HOUND TIGER

可愛らしい外見に反して、狂暴な動物。爪はするどく、どんな鎧もひきさいてしまう。相手をその大きな口で頭からバリバリ喰うといわれている。

```
10 DEFINT A-Y:DEFDBL Z:CONSOLE 0,25,0,1:RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VAL(MID$
(TIME$,4,2))):REM IF FM THEN CONSOLE 0,25,0,0:RANDOMIZETIME/4
20 DEF FNDR(X)=INT(RND*6)+1:DEF FND(X)=FNDR(X)-FNDR(X)*(X>1)-FNDR(X)*(X>2)-FNDR(
X)*(X>3)-FNDR(X)*(X>4):KEY 8,"CONSOLE 0,25"+CHR$(13) :REM USE DEBUG
30 A$=CHR$(13):RET$="":FOR I=1 TO 5:RET$=RET$+A$:NEXT I
40 DIM WALL(20,20),ROOM(20,20),FIEL(8,8),FEEL$(5),TEMP(4),AIM(2,2),TREA(5),S$(3)
,S(3),STRE(1,5),CONS(1,5),DEXT(1,5),SPEC(1,5),LUCK(1,5),DRUG(1,5),ARM$(5),WEAP$(
5),ZEXE(5),PARX(5),PARY(5),PART$(5),COND(5)
50 DIM NUMB(3),MONS$(3),KIND(3),CHAR(3),POWE(3,5),SPED(3,5),LIFE(3,5),MX(3,5),MY
(3,5)
60 FOR I=1 TO 5:READ PART$(I),FEEL$(I):NEXT I:DATA "GLORIA","GOOD","ULL","DAMAGE
D","DEMYPHONE","STUN","FABULIS","ESCAPE","TRADION","DEAD"
70 INPUT "DO YOU WANT LOAD DATA ";A$
80 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 5530:GOTO 340
90 IF A$<>"N" AND A$<>"n" THEN 70
100 STRE(0,1)=1:CONS(0,1)=6+FND(1):DEXT(0,1)=6+FND(1):SPEC(0,1)=12+FND(2):LUCK(0
,1)=6+FND(1)
110 STRE(0,2)=12+FND(3):CONS(0,2)=12+FND(3):DEXT(0,2)=12+FND(1):SPEC(0,2)=6+FND(
1):LUCK(0,2)=6+FND(1)
120 STRE(0,3)=6+FND(1):CONS(0,3)=6+FND(2):DEXT(0,3)=6+FND(1):SPEC(0,3)=6+FND(2):
LUCK(0,3)=6+FND(1)
130 STRE(0,4)=FND(1):CONS(0,4)=6+FND(1):DEXT(0,4)=12+FND(2):SPEC(0,4)=1+FND(2):L
UCK(0,4)=6+FND(1)
140 STRE(0,5)=3+FND(1):CONS(0,5)=6+FND(3):DEXT(0,5)=6+FND(1):SPEC(0,5)=6+FND(1):
LUCK(0,5)=6+FND(1)
150 FOR I=1 TO 5:STRE(1,I)=STRE(0,I):CONS(1,I)=CONS(0,I):DEXT(1,I)=DEXT(0,I):SPE
C(1,I)=SPEC(0,I):LUCK(1,I)=LUCK(0,I):COND(I)=1:NEXT I
160 PRINT "   NAME      STR   CON    DEX":FOR I=1 TO 5:PRINT USING "&          & ##
### ##### #####";PART$(I),STRE(0,I),CONS(0,I),DEXT(0,I):NEXT I
170 INPUT "O.K ";A$
180 IF A$="n" OR A$="N" THEN 100
190 IF A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN 170
200 RESTORE 6100:PRINT
210 FOR I=1 TO 5:PRINT:PRINT:PRINT PART$(I):PRINT:FOR J=1 TO 3:READ S$(J):NEXT J
:FOR J=1 TO 3:COLOR 7:PRINT " ";J;") ";:COLOR J+3:PRINT S$(J):NEXT J:PRINT
220  COLOR 7:INPUT "WHAT DEFENCE ITEM DO YOU WANT ";R
230  IF R<1 OR 3<R THEN 220
240  ARM$(I)=RIGHT$(STR$(R),1)+S$(R)+"0"
250  PRINT:PRINT PART$(I):PRINT:FOR J=1 TO 3:READ S$(J):NEXT J:FOR J=1 TO 3:COLO
R 7:PRINT " ";J;") ";:COLOR J+3:PRINT S$(J):NEXT J:PRINT
260  COLOR 7:INPUT "WHAT ATTACK ITEM DO YOU WANT ";R
270  IF R<1 OR 3<R THEN 260
280  WEAP$(I)=RIGHT$(STR$(R),1)+S$(R)+"0"
290  PRINT:PRINT PART$(I):PRINT:FOR J=1 TO 3:READ S$(J),S(J):NEXT J:FOR J=1 TO 3
:COLOR 7:PRINT " ";J;") ";:COLOR S(J):PRINT S$(J):NEXT J:PRINT
300  COLOR 7:INPUT "WHAT DRUG DO YOU WANT ";R
310  IF R<1 OR 3<R THEN 300
320  DRUG(0,I)=S(R):DRUG(1,I)=5
330 NEXT I
340 WIDTH 80,25:CONSOLE 15,10,0,1:PRINT CHR$(12):COLOR INT(RND*7)+1
350 GOSUB 6030:PRINT SPC(15);"         THERE IS THE DEMON ZOO !"
360 GOSUB 6030:PRINT:COLOR INT(RND*7)+1
370 GOSUB 6030:PRINT SPC(15);"      AND YOUR PARTY ENTER THE HOLE !"
380 GOSUB 6030:PRINT:COLOR INT(RND*7)+1
390 GOSUB 6030:PRINT SPC(15);"   PARTY MUST FIND THE TREASURE OF ROSTER !"
400 GOSUB 6030:PRINT:COLOR INT(RND*7)+1
410 GOSUB 6030:PRINT SPC(15);"         WE HOPE YOU GOOD FIGHT !"
420 GOSUB 6030:PRINT:COLOR 7
430 LEVEL=1
440 UP=0:GOSUB 3870:GOSUB 4010:AN$=" HhDdOo8N4W2S6EGg"
450 GOSUB 4560
460 PRINT "COMMAND";
470 A$=INKEY$:R=INT(INSTR(AN$,A$)/2)
480 IF R=0 THEN 470
490 ON R GOSUB 910,1050,1120,540,520,510,530,1630
500 IF UP=0 THEN 450 ELSE 440
```

◑ボクは今までビープを買いのがしたことは一度もない。ボクの本だなにはビープが8冊、でーんとすわっている。これはボクの自慢の種の一つです。(京都市・吉川良司・15歳)

◑私は人を食って生きています。いま私は、私と生活を味わってくれる人を求めています。(新潟市・8月号裏表紙・女に歳はない)

```
510 PRINT ":MOVE SOUTH":PRINT:DR=2:GOSUB 550:RETURN
520 PRINT ":MOVE  WEST":PRINT:DR=4:GOSUB 550:RETURN
530 PRINT ":MOVE  EAST":PRINT:DR=6:GOSUB 550:RETURN
540 PRINT ":MOVE NORTH":PRINT:DR=8:GOSUB 550:RETURN
550 GOSUB 3750:IF (ABS(DX) XOR ABS(DY))=0 OR (DX=0 AND DY=0) THEN RETURN
560 GOSUB 3770:IF WALL=1 THEN PRINT "THERE IS A WALL !":PRINT:RETURN
570 IF WALL=3 THEN PRINT "THERE IS A CLOSE DOOR !":PRINT:RETURN
580 X=PARX+DX:Y=PARY+DY
590 IF ROOM(X,Y)=0 THEN GOSUB 620:IF PARX=X AND PARY=Y THEN RETURN
600 PARX=X:PARY=Y:UP=0:IF ROOM(X,Y)=3 THEN GOSUB 5410
610 RETURN
620 ERASE TEMP:DIM TEMP(4):J=WALL(X,Y)
630 FOR I=1 TO 4
640  K=I:GOSUB 3780:IF WALL<>0 THEN TEMP(I)=-WALL:GOTO 670
650  DY=((I MOD 2)=1)*SGN(2-I):DX=((I MOD 2)=0)*SGN(3-I)
660  IF ROOM(X+DX,Y+DY)=0 THEN GOSUB 750
670 NEXT I:C=0
680 FOR I=1 TO 4:IF TEMP(I)<>0 THEN C=C+1:NEXT I
690 IF C<>4 THEN ROOM(X,Y)=1:PRINT "THERE ISN'T A ROOM !":PRINT:RETURN
700 GOSUB 780:IF AWAY>0 AND LIVE=0 THEN X=PARX:Y=PARY:GOSUB 4010:GOSUB 4910:GOSU
B 5050:RETURN
710 IF LIVE=0 AND AWAY=0 THEN 1900
720 GOSUB 4010:GOSUB 4910:GOSUB 5050:GOSUB 1310:ROOM(X,Y)=2
730 IF EXIT=0 AND RND<1/9 THEN ROOM(X,Y)=3:EXIT=1
740 RETURN
750 RATE=RND*100:IF RATE>50+(LEVEL-1)*5 THEN RETURN
760 IF RATE<25 THEN WALL=1 ELSE WALL=3
770 GOSUB 5260:TEMP(I)=WALL:RETURN
780 GOSUB 6020:PRINT "ENCOUNTER !":PRINT:ERASE FIEL:DIM FIEL(8,8)
790 ESCAPE=1:DX=X-PARX:DY=Y-PARY:PX=-3*SGN(DX):PY=-3*SGN(DY)
800 FOR P=1 TO 5
810  IF COND(P)>3 THEN 880
820  RX=INT(RND*8+1):IF PX=0 THEN 840
830  IF RX+PX>0 AND 9>PX+RX THEN 820
840  RY=INT(RND*8+1):IF PY=0 THEN 860
850  IF RY+PY>0 AND 8>RY+PY THEN 840
860  PARX(P)=RX:PARY(P)=RY
870  IF FIEL(RX,RY)=0 THEN FIEL(RX,RY)=P ELSE 820
880 NEXT P:GOSUB 3430:LOCATE 0,24
890 PRINT "THERE IS ROOM !":PRINT "MONSTER APPEARED !":PRINT "FIGHT !!":PRINT
900 GOSUB 4810:GOSUB 1940:RETURN
910 PRINT ":HEAL":IF COND(4)>1 THEN PRINT "FABULIS CAN'T HEAL !":RETURN
920 IF SPEC(1,4)=>FND(3) THEN S=3:GOTO 940
930 S=-4:IF SPEC(1,4)>4 THEN SPEC(1,4)=SPEC(1,4)-1:GOTO 960:ELSE 960
940 IF SPEC(1,4)>5 THEN SPEC(1,4)=SPEC(1,4)-2:GOTO 960
950 IF SPEC(1,4)=4 THEN S=S*2:SPEC(1,4)=SPEC(0,4)
960 FOR P=1 TO 5
970  IF COND(P)=3 THEN COND(P)=1
980  IF P=4 OR COND(P)=5 THEN 1030
990  FOR R=1 TO 3:G=S*RND:ON R GOSUB 5360,5380,5370:NEXT R
1000  IF COND(P)=5 THEN PRINT PART$(P);" IS DEAD !"
1010  IF COND(P)=3 AND DEXT(1,P)>0 THEN COND(P)=1
1020  IF COND(P)=2 AND CONS(1,P)/CONS(0,P)>.5 THEN COND(P)=1
1030 NEXT P
1040 GOSUB 3830:GOSUB 3970:RETURN
1050 PRINT ":DRUG":GOSUB 3830
1060 INPUT "WHO'S DRUG ":A
1070 IF A<1 OR 5<A THEN RETURN ELSE IF COND(A)>2 OR DRUG(1,A)=0 THEN RETURN
1080 INPUT "WHO USE DRUG ":B
1090 IF B<1 OR 5<B OR COND(B)=5 THEN 1060
1100 DRUG(1,A)=DRUG(1,A)-1:A=DRUG(0,A)
1110 ON A GOSUB 5090,5100,5120,5140,5150:GOSUB 3970:RETURN
1120 PRINT ":OPEN"
1130 IF COND(3)>2 THEN PRINT "DEMYPHONE CAN'T UNLOCK THE DOOR !":PRINT:RETURN
1140 INPUT "DIRECTION ":DR
1150 GOSUB 3750:IF (ABS(DX) XOR ABS(DY))=0 OR (DX=0 AND DY=0) THEN PRINT:RETURN
```

```
1160 GOSUB 3770:IF WALL<>3 THEN PRINT "THER ISN'T A CLOSE DOOR !":PRINT:RETURN
1170 WALL=2:X=PARX:Y=PARY:K=ABS(DY)-2*(DY=1)+2*(ABS(DX)-(DX=1))
1180 GOSUB 5270:PRINT "O.K. !":PRINT "UNLOCKED AND OPEN DOOR !!":PRINT
1190 IF SPEC(1,3)<FND(3) THEN 1220
1200 IF SPEC(1,3)>17 THEN SPEC(1,3)=SPEC(1,3)-1 ELSE IF SPEC(1,3)=3 THEN SPEC(1,
3)=SPEC(0,3)
1210 GOSUB 4560:RETURN
1220 IF SPEC(1,3)>3 THEN SPEC(1,3)=SPEC(1,3)-1
1230 ESCAPE=0:ERASE FIEL:DIM FIEL(8,8):GOSUB 6020:PRINT "ENCOUNTER !":PRINT
1240 FOR I=1 TO 5
1250  RX=INT(RND*8)+1:RY=INT(RND*8)+1:IF FIEL(RX,RY)>0 THEN 1250
1260  PARX(I)=RX:PARY(I)=RY:FIEL(RX,RY)=I
1270 NEXT I:GOSUB 3430:LOCATE 0,24
1280 PRINT "YOUR PARTY CALLED MONSTER !":PRINT "WONDERING MONSTER APPEARED !":PR
INT "FIGHT !!":PRINT:GOSUB 4810:GOSUB 1940
1290 IF LIVE=0 THEN 1900
1300 GOSUB 4010:GOSUB 4910:GOSUB 5050:RETURN
1310 GOSUB 1680:TRE=INT(RND*6):IF LEVEL<TRE THEN RETURN
1320 PRINT "PARTY FOUND TREASURE !!":PRINT:GOSUB 6030
1330 MAN=INT(RND*6):IF MAN=0 THEN 1430 ELSE IF COND(MAN)>2 THEN 1330
1340 ON MAN GOSUB 6100,6130,6160,6190,6220
1350 TRE=INT(RND*6):FOR I=0 TO TRE:READ TRE$:NEXT I:RATE=RND*25*LEVEL:CLASS=0
1360 FOR I=1 TO 9:CLASS=CLASS-(RATE>I*10):NEXT I
1370 PRINT "PARTY FOUND ";TRE$;" FOR ";PART$(MAN);" !":GOSUB 6030
1380 INPUT "DOES HE WANT ITEM ";A$
1390 IF A$="N" OR A$="n" THEN RETURN
1400 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 1380
1410 IF TRE>2 THEN WEAP$(MAN)=RIGHT$(STR$((TRE MOD 3)+1),1)+TRE$+RIGHT$(STR$(CLA
SS),1):RETURN
1420 ARM$(MAN)=RIGHT$(STR$((TRE MOD 3)+1),1)+TRE$+RIGHT$(STR$(CLASS),1):RETURN
1430 REM DRUG FOUND
1440 MAN=INT(RND*6):IF MAN=0 THEN 1550 ELSE IF COND(MAN)>2 THEN 1440
1450 ON MAN GOSUB 6100,6130,6160,6190,6220
1460 TRE=INT(RND*3):FOR I=1 TO 6:READ TRE$:NEXT I
1470 I=0:MONS$(I)=TRE$:GOSUB 6040:TRE$=MONS$
1480 FOR I=0 TO TRE:READ TRE$,DRUG:NEXT I
1490 PRINT "PARTY FOUND ";TRE$;" DRUG BOTTLE FOR ";PART$(MAN);" !":GOSUB 6030
1500 INPUT "DOES HE WANT THIS BOTTLE ";A$
1510 IF A$="N" OR A$="n" THEN RETURN
1520 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 1500
1530 IF DRUG(0,MAN)=DRUG THEN DRUG(1,MAN)=DRUG(1,MAN)+5:RETURN
1540 DRUG(0,MAN)=DRUG:DRUG(1,MAN)=5:RETURN
1550 IF LEVEL=1 AND TREA(LEVEL)=0 THEN 1600 ELSE TRE=1
1560 FOR I=1 TO LEVEL-1
1570  IF TREA(I)=1 THEN TRE=TRE*1 ELSE TRE=TRE*0
1580 NEXT I
1590 IF TRE=0 OR (TREA(LEVEL)=1 AND LEVEL<>5) THEN MAN=INT(RND*6):GOTO 1330
1600 RESTORE 6250:FOR I=1 TO LEVEL:READ TRE$:NEXT I
1610 IF LEVEL=5 AND TREA(LEVEL)=1 THEN 5900 ELSE I=0:MONS$(I)=TRE$:GOSUB 6040
1620 PRINT "PARTY FOUND ";MONS$(I);" IN FLOOR ";LEVEL;" !":TREA(LEVEL)=1:GOSUB 1
800:RETURN
1630 PRINT ":GIVE UP"
1640 INPUT "DO YOU WANT TO RETRY THIS LEVEL ";A$
1650 IF A$="N" OR A$="n" THEN RETURN
1660 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 1640
1670 UP=1:RETURN
1680 IF TREA(0)=1 THEN RETURN
1690 FOR P=1 TO 5
1700  IF COND(P)>2 THEN 1790
1710  IF (ZEXE(P) MOD 50)>0 THEN 1790
1720  IF (ZEXE(P) ¥ (2^(LUCK(0,P)/2)))<1 THEN 1790
1730  ZEXE(P)=ZEXE(P)+1:PRINT:PRINT PART$(P);" LEVEL UP CHANCE !":GOSUB 6030
1740  FOR I=1 TO 5
1750   R=RND*RND*6:IF R=0 THEN 1770 ELSE PRINT PART$(P);" GAIN ";R;
1760   ON I GOSUB 5160,5180,5200,5220,5240
1770  NEXT I:PRINT:PRINT "O.K. ?"
```

◑7月某日、S氏が渋谷で『BEEP』のトレーナーを着た放浪者に出会ったそーな。お友達したいっ!(新宿区・ぱあ子は22歳)

◑ヤッター！ボクの大好きな1942とソンソンがファミリーコンピュータ版で出るんだって。エグゼド・エグゼスや魔界村もはやく出ないかなあ。(東京都世田谷区・岩崎賢二郎・16歳)


```
1780  A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1780 ELSE PRINT
1790 NEXT P:RETURN
1800 IF TREA(0)=1 THEN RETURN
1810 FOR P=1 TO 5
1820  IF COND(P)>2 THEN 1890
1830  PRINT PART$(P);" SPECIAL GAIN !!":GOSUB 6030
1840  FOR I=1 TO 5
1850   R=RND*RND*12:IF R=0 THEN 1870 ELSE PRINT PART$(P);" GAIN ";R;
1860   ON I GOSUB 5160,5180,5200,5220,5240
1870  NEXT I:PRINT "O.K. ?"
1880  A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1880 ELSE PRINT
1890 NEXT P:RETURN
1900 PRINT CHR$(12):GOSUB 6030:PRINT:PRINT:GOSUB 6030
1910 PRINT "PARTY IS ALL DEAD !":PRINT:PRINT:GOSUB 6030
1920 PRINT "PLEASE TRY AGAIN !":PRINT:PRINT:GOSUB 6030:FOR XXX=1 TO 30000:NEXT X
XXX:NEW
1930 END
1940 GOSUB 2780:GOSUB 2050:GOSUB 2370:GOSUB 2310:GOSUB 1970
1950 IF MONS=0 OR LIVE=0 THEN RETURN
1960 GOSUB 4570:GOTO 1940
1970 DEMON=0
1980 FOR I=1 TO MONS
1990  FOR J=1 TO NUMB(I)
2000   DEMON=DEMON-(LIFE(I,J)>0)
2010  NEXT J
2020 NEXT I
2030 IF DEMON=0 THEN MONS=0
2040 RETURN
2050 LOCATE 0,24
2060 FOR P=1 TO 5
2070  IF COND(P)>2 THEN 2300
2080  ATTACK=0:ERASE AIM:DIM AIM(2,2)
2090  FOR J=PARY(P)-1 TO PARY(P)+1
2100   IF J<1 OR 8<J THEN 2160
2110   FOR K=PARX(P)-1 TO PARX(P)+1
2120    IF K<1 OR 8<K THEN 2150
2130    AIM(K+1-PARX(P),J+1-PARY(P))=FIEL(K,J)
2140    ATTACK=ATTACK-(FIEL(K,J)>5)
2150   NEXT K
2160  NEXT J
2170  IF ATTACK=0 THEN 2300
2180  PRINT PART$(P)
2190  FOR J=0 TO 2
2200   FOR K=0 TO 2
2210    IF AIM(K,J)>5 THEN COLOR KIND(VAL(LEFT$(RIGHT$(STR$(FIEL(K+PARX(P)-1,J+P
ARY(P)-1)),2),1)))+3:PRINT " M "::GOTO 2230
2220    IF AIM(K,J)>0 THEN ON COND(FIEL(K+PARX(P)-1,J+PARY(P)-1)) GOSUB 4510,452
0,4530,4540,4550:PRINT " "+LEFT$(PART$(AIM(K,J)),1)+" "::AIM(K,J)=0 ELSE PRINT "
 * ";
2230   COLOR 7
2240   NEXT K:PRINT
2250  NEXT J:PRINT
2260  INPUT "ATTACK DIRECTION ":DR:GOSUB 3750
2270  IF DX=0 AND DY=0 THEN 2300
2280  IF AIM(DX+1,DY+1)<6 THEN 2260
2290  GOSUB 3130
2300 NEXT P:RETURN
2310 AWAY=0:LIVE=0
2320 FOR P=1 TO 5
2330  IF COND(P)=5 THEN 2360
2340  IF COND(P)=4 THEN AWAY=AWAY+1:GOTO 2360
2350  IF COND(P)<3 THEN LIVE=LIVE+1
2360 NEXT P:RETURN
2370 FOR I=1 TO MONS
2380  FOR J=1 TO NUMB(I)
2390   IF LIFE(I,J)=0 THEN 2500
```

```
2400    STRE=100:TARX=0:TARY=0
2410    FOR K=MX(I,J)-1 TO MX(I,J)+1
2420     IF K<1 OR 8<K THEN 2480
2430     FOR L=MY(I,J)-1 TO MY(I,J)+1
2440     IF L<1 OR 8<L THEN 2470
2450     IF FIEL(K,L)<1 OR FIEL(K,L)>5 THEN 2470
2460     IF STRE>STRE(1,FIEL(K,L))*RND THEN STRE=STRE(1,FIEL(K,L)):TARX=K:TARY=L
2470     NEXT L
2480    NEXT K
2490    IF TARX=0 THEN GOSUB 2520 ELSE GOSUB 2680
2500   NEXT J
2510 NEXT I:RETURN
2520 CONS=100
2530 FOR K=1 TO 5
2540  IF COND(K)>3 THEN 2570
2550  IF COND(K)=3 AND CONS(1,K)<ABS(CONS) THEN CONS=-CONS(1,K):TARX=PARX(K):TAR
Y=PARY(K):GOTO 2570
2560  IF CONS*RND>CONS(1,K)*RND THEN CONS=CONS(1,K):TARX=PARX(K):TARY=PARY(K)
2570 NEXT K
2580 IF TARX=0 THEN RETURN
2590 IF CHAR(I)=0 THEN GOSUB 2680:RETURN
2600 DX=SGN(TARX-MX(I,J)):DY=SGN(TARY-MY(I,J))
2610 IF FIEL(MX(I,J)+DX,MY(I,J)+DY)=0 THEN GOSUB 2650:RETURN
2620 IF RND<.5 THEN DX=0 ELSE DY=0
2630 IF FIEL(MX(I,J)+DX,MY(I,J)+DY)=0 THEN GOSUB 2650
2640 RETURN
2650 FIEL(MX(I,J),MY(I,J))=0
2660 MX(I,J)=MX(I,J)+DX:MY(I,J)=MY(I,J)+DY
2670 FIEL(MX(I,J),MY(I,J))=VAL(STR$(I)+STR$(J)):RETURN
2680 ARM=VAL(LEFT$(ARM$(FIEL(TARX,TARY)),1))
2690 ARM$=MID$(ARM$(FIEL(TARX,TARY)),3,LEN(ARM$(FIEL(TARX,TARY)))-3)
2700 CLASS=VAL(RIGHT$(ARM$(FIEL(TARX,TARY)),1))+1
2710 KIND=KIND(I):STRE=POWE(I,J)
2720 COLOR KIND+3:PRINT MONS$(I);:COLOR 7:PRINT " ATTACK ";PART$(FIEL(TARX,TARY)
);" !":GOSUB 2750
2730 IF -(DEXT(1,FIEL(TARX,TARY))+FND(2))*(COND(FIEL(TARX,TARY))<>3)=>SPED(I,J)+
FND(2) THEN PRINT "ATTACK FAIL !":RETURN
2740 GOSUB 2990:RETURN
2750 IF ARM=KIND THEN DAMAGE=0:RETURN
2760 IF (ARM AND 1)=(KIND AND 1) AND ARM>0 THEN DAMAGE=STRE/CLASS:RETURN
2770 DAMAGE=STRE*2/CLASS:RETURN
2780 MO$=""
2790 FOR P=1 TO 5
2800  IF COND(P)<3 THEN A$=LEFT$(PART$(P),1) ELSE A$=CHR$(13)
2810  MO$=MO$+A$
2820 NEXT P
2830 PRINT:PRINT "MOVE:";:IF MO$=RET$ THEN PRINT "NOBODY":PRINT:RETURN
2840 A$=INKEY$:P=INSTR(MO$,A$)
2850 IF A$=CHR$(13) THEN PRINT "NOBODY":PRINT:RETURN
2860 IF P=0 OR A$="" THEN 2840
2870 GOSUB 4500:PRINT PART$(P):COLOR 7
2880 INPUT "MOVE DIRECTION ";DR:GOSUB 3750
2890 XX=PARX(P)+DX:YY=PARY(P)+DY:GOSUB 2930
2900 IF FIEL(XX,YY)>0 THEN PRINT PART$(P);" CAN'T MOVE THAT DIRECTION !":GOTO 28
30
2910 FIEL(PARX(P),PARY(P))=0:PARX(P)=XX:PARY(P)=YY:FIEL(XX,YY)=P
2920 MO$=LEFT$(MO$,P-1)+CHR$(13)+RIGHT$(MO$,5-P):GOSUB 4570:GOTO 2830
2930 IF 0<XX AND XX<9 AND 0<YY AND YY<9 THEN RETURN
2940 IF ESCAPE=0 THEN XX=PARX(P):YY=PARY(P):RETURN
2950 IF ((XX=0 AND PX=-3) OR (YY=0 AND PY=-3) OR (XX=9 AND PX=3) OR (YY=9 AND PY
=3))=0 THEN XX=PARX(P):YY=PARY(P):RETURN
2960 PRINT PART$(P);" TRY ESCAPE !":DEXT(1,P)=DEXT(1,P)-3:GOSUB 4080
2970 S=P:GOSUB 3970:P=S:IF DEXT(1,P)<FND(3) THEN PRINT PART$(P);" MISS ESCAPE !!
":MO$=LEFT$(MO$,P-1)+CHR$(13)+RIGHT$(MO$,5-P):XX=PARX(P):YY=PARY(P):RETURN ELSE
DEXT(1,P)=DEXT(1,P)-2:GOSUB 4080
2980 COND(P)=4:FIEL(0,0)=0:XX=0:YY=0:S=P:GOSUB 3970:P=S:RETURN
```

◑バックランドで"YURI"というネームを入れると光るのは有名だけど、バラデュークでも同じことをやると、ネームがピカピカ光るんだ。どう光るかはやってみてのお楽しみ！(千葉市・SHOたん)

◑スターフォースで、三番目のさばくを撃ったら音がしたのでテレビを見たら、何もなかった。友人は百万点のキャラだと言うけど……、きっとバグだよ。(東京都・ドルアーガの塔にもえる16才の少年)

```
2990 IF DAMAGE=0 THEN COLOR ARM+3:PRINT ARM$;:COLOR 7:PRINT " PROTECTS ATTACK !"
:RETURN
3000 P=FIEL(TARX,TARY):IF LUCK(1,P)>11 THEN LUCK(1,P)=LUCK(1,P)-1
3010 IF LUCK(1,P)>=FND(2) THEN GOSUB 3100 ELSE GOSUB 3070
3020 IF DAMAGE=0 THEN COLOR KIND+3:PRINT MONS$(I);:COLOR 7:PRINT " ATTACK NO EFF
ECT !":RETURN
3030 PRINT PART$(P);" DAMAGE ";DAMAGE;" ON CONSTITUTION !"
3040 CONS(1,P)=CONS(1,P)-DAMAGE:GOSUB 4180
3050 IF CONS(1,P)=0 THEN GOSUB 6020:PRINT PART$(P);" IS KILLED IN ACTION !" ELSE
 GOSUB 6030
3060 GOSUB 3970:RETURN
3070 LUCK(1,P)=LUCK(1,P)-1:GOSUB 4150:R=RND*5:G=-INT(RND*3)
3080 IF G<0 THEN GOSUB 6030:PRINT "CRITICAL HIT !"
3090 ON R GOSUB 5360,5380,5370,5390,5400:RETURN
3100 IF LUCK(1,P)>11 THEN LUCK(1,P)=LUCK(1,P)-1
3110 IF LUCK(1,P)=2 THEN LUCK(1,P)=LUCK(0,P):DAMAGE=0:RETURN
3120 DAMAGE=DAMAGE/3:RETURN
3130 GROUP=AIM(DX+1,DY+1) ¥ 10:ARM=KIND(GROUP)
3140 NUMB=AIM(DX+1,DY+1) MOD 10:CLASS=(LIFE(ARM,NUMB) ¥ 10)+1
3150 KIND=VAL(LEFT$(WEAP$(P),1)):WEAP$=MID$(WEAP$(P),2,LEN(WEAP$(P))-2)
3160 STRE=STRE(1,P)*(VAL(RIGHT$(WEAP$(P),1))+1)
3170 PRINT:PRINT PART$(P);" ATTACK ";:COLOR KIND(GROUP)+3:PRINT MONS$(GROUP);:CO
LOR 7:PRINT " BY ";:COLOR KIND+3:PRINT WEAP$;:COLOR 7:PRINT " !"
3180 GOSUB 3220:PRINT
3190 IF LUCK(1,P)>=FND(2) AND RND>.5 THEN SPED(GROUP,NUMB)=SPED(GROUP,NUMB)-1
3200 IF DEXT(1,P)+FND(2)=<SPED(GROUP,NUMB)+FND(2) THEN PRINT "ATTACK FAIL !":PRI
NT:RETURN
3210 GOSUB 3250:RETURN
3220 IF KIND=ARM THEN DAMAGE=STRE*2/CLASS:RETURN
3230 IF (KIND AND 1)=(ARM AND 1) OR (KIND AND 2)=(ARM AND 2) THEN DAMAGE=STRE/CL
ASS:RETURN
3240 DAMAGE=0:RETURN
3250 IF P=2 THEN GOSUB 3390
3260 DAMAGE=DAMAGE/4
3270 IF LUCK(1,P)>=FND(2) THEN GOSUB 3330 ELSE IF LUCK(1,P)>2 THEN LUCK(1,P)=LUC
K(1,P)-1
3280 IF DAMAGE=0 THEN PRINT "ATTACK NO EFFECT !":PRINT:RETURN
3290 COLOR KIND(GROUP)+3:PRINT MONS$(GROUP);:COLOR 7:PRINT " DAMAGE ";DAMAGE;" O
N CONSTITUTION !"
3300 LIFE(GROUP,NUMB)=LIFE(GROUP,NUMB)-DAMAGE:IF LIFE(GROUP,NUMB)<1 THEN LIFE(GR
OUP,NUMB)=0:FIEL(MX(GROUP,NUMB),MY(GROUP,NUMB))=0 ELSE GOSUB 6030
3310 IF LIFE(GROUP,NUMB)=0 THEN PRINT "  AND KILL ";:COLOR KIND(GROUP)+3:PRINT M
ONS$(GROUP);:COLOR 7:PRINT " !":GOSUB 6020:GOSUB 4770:LOCATE 0,24:COLOR 7:ZEXE(P
)=ZEXE(P)+LIFE(GROUP,0)*LEVEL:PRINT PART$(P);" GAIN ";LIFE(GROUP,0)*LEVEL;" EXPE
RIENCE POINT !
3320 PRINT:RETURN
3330 IF LUCK(1,P)=2 THEN LUCK(1,P)=LUCK(0,P):GOSUB 3350:RETURN
3340 DAMAGE=DAMAGE*2:RETURN
3350 COLOR KIND(GROUP)+3:PRINT MONS$(GROUP);:COLOR 7:PRINT " SURPRISED BY ";PART
$(P);"'S ATTACK !"
3360 POWE(GROUP,NUMB)=INT(POWE(GROUP,NUMB)/2)
3370 LIFE(GROUP,NUMB)=INT(LIFE(GROUP,NUMB)/2)
3380 SPED(GROUP,NUMB)=INT(SPED(GROUP,NUMB)/2):RETURN
3390 IF SPEC(1,2)<FND(2) OR SPEC(1,2)>11 THEN SPEC(1,2)=SPEC(1,2)-1:GOTO 3420
3400 IF SPEC(1,2)=2 THEN SPEC(1,2)=SPEC(0,2):DAMAGE=DAMAGE*2
3410 RETURN
3420 IF SPEC(1,2)<1 THEN GOSUB 6020:PRINT PART$(2);" IS STUN !":PRINT:COND(2)=3:
SPEC(1,2)=2:DAMAGE=0:S=P:GOSUB 3970:P=S:RETURN ELSE RETURN
3430 ERASE MONS$,NUMB,KIND,POWE,SPED,LIFE,MX,MY
3440 DIM MONS$(3),NUMB(3),KIND(3),POWE(3,8),SPED(3,8),LIFE(3,8),MX(3,8),MY(3,8)
3450 RATE=RND*100:MONS=1-(RATE<20)-(RATE<10)
3460 FOR I=1 TO MONS
3470  KIND(I)=INT(RND*3)+1:NUMB(I)=INT(RND*(LEVEL+3))+1
3480 NEXT I
3490 FOR I=1 TO MONS
3500  ON KIND(I) GOSUB 6260,6280,6270
```

```
3510  RACE=RND*(5+LEVEL)+LEVEL:IF RACE>15 THEN 3510
3520  FOR J=1 TO RACE
3530   READ CHAR(I),MONS$(I),POWE(I,0),SPED(I,0),LIFE(I,0)
3540  NEXT J:GOSUB 6040
3550  ON CHAR(I) GOSUB 3720,3690,3700,3730,3740,3710,3680,3670,3660
3560  FOR J=1 TO NUMB(I)
3570   POWE(I,J)=POWE(I,0)+FND(LEVEL/3)
3580   SPED(I,J)=SPED(I,0)+FND(LEVEL/2)
3590   LIFE(I,J)=LIFE(I,0)+FND(LEVEL)
3600   MX(I,J)=INT(RND*8)+1:MY(I,J)=INT(RND*8+1)
3610   IF FIEL(MX(I,J),MY(I,J))>0 THEN 3600
3620   FIEL(MX(I,J),MY(I,J))=VAL(STR$(I)+STR$(J))
3630  NEXT J
3640 NEXT I
3650 GOSUB 3970:GOSUB 4720:GOSUB 4570:RETURN
3660 SPED(I,0)=SPED(I,0)+FND(1)
3670 POWE(I,0)=POWE(I,0)+FND(1)
3680 LIFE(I,0)=LIFE(I,0)+FND(1)
3690 NUMB(I)=1:RETURN
3700 SPED(I,0)=SPED(I,0)+FND(1):RETURN
3710 CHAR(I)=0
3720 NUMB(I)=8:RETURN
3730 LIFE(I,0)=LIFE(I,0)+FND(1):RETURN
3740 POWE(I,0)=POWE(I,0)+FND(1):RETURN
3750 IF DR<1 OR 9<DR THEN DX=0:DY=0:RETURN
3760 DX=((DR-1) MOD 3)-1:DY=-(((DR-1) ¥ 3)-1):RETURN
3770 J=WALL(PARX,PARY):K=ABS(DY)-2*(DY=1)+2*(ABS(DX)-(DX=1))
3780 ON K GOSUB 3790,3800,3810,3820:RETURN
3790 WALL=(J ¥ &H40) AND 3:RETURN
3800 WALL=(J ¥ &H10) AND 3:RETURN
3810 WALL=(J ¥ 4) AND 3:RETURN
3820 WALL=J AND 3:RETURN
3830 PRINT "   NAME    STR CON DEX SPC LUC ARMOR  WEAPON  DRUG FEELING"
3840 FOR P=1 TO 5:GOSUB 4500
3850 PRINT USING "&          & ### ### ### ### ###  &&      &&     ##  &     &";PA
RT$(P),STRE(1,P),CONS(1,P),DEXT(1,P),SPEC(1,P),LUCK(1,P),STR$(VAL(RIGHT$(ARM$(P)
,1))+1),STR$(VAL(RIGHT$(WEAP$(P),1))+1),DRUG(1,P),FEEL$(COND(P))
3860 NEXT P:COLOR 7:PRINT:RETURN
3870 ERASE ROOM,WALL:DIM ROOM(20,20),WALL(20,20)
3880 FOR I=0 TO 20
3890  WALL(I,0)=WALL(I,0) OR &H40
3900  WALL(0,I)=WALL(0,I) OR &H10
3910  WALL(I,20)=WALL(I,20) OR 4
3920  WALL(20,I)=WALL(20,I) OR 1
3930 NEXT I:PARX=10:PARY=10
3940 WALL(10,10)=&HFF:WALL(9,10)=3:WALL(10,9)=&HC
3950 WALL(11,10)=&H30:WALL(10,11)=&HC0
3960 ROOM(10,10)=2:EXIT=0:RETURN
3970 LOCATE 0,0:PRINT "       NAME     STR     CON     DEX     FEELING";
3980 FOR P=1 TO 5:LOCATE 0,P:GOSUB 4500
3990  PRINT USING "#) &          &  ##(##)  ##(##)  ##(##)   &     &";P,PART$(P),S
TRE(1,P),STRE(0,P),CONS(1,P),CONS(0,P),DEXT(1,P),DEXT(0,P),FEEL$(COND(P));
4000 NEXT P:LOCATE 0,24:COLOR 7:RETURN
4010 LOCATE 2,6:PRINT " 1 2 3 4 5 6 7 8":SPC(57);
4020 FOR I=1 TO 8:LOCATE 0,I+6
4030  PRINT I;"                ";SPC(59)
4040 NEXT I:LOCATE 0,24:RETURN
4050 IF STRE(1,P)>STRE(0,P) THEN STRE(1,P)=STRE(0,P)
4060 IF STRE(1,P)<1 THEN STRE(1,P)=0
4070 RETURN
4080 IF DEXT(1,P)>DEXT(0,P) THEN DEXT(1,P)=DEXT(0,P)
4090 IF DEXT(1,P)>0 OR HEAL=1 THEN RETURN
4100 DEXT(1,P)=0:IF COND(P)>2 THEN RETURN
4110 LOCATE 0,24:PRINT PART$(P);" IS STUN !":COND(P)=3:RETURN
4120 IF SPEC(1,P)>SPEC(0,P) THEN SPEC(1,P)=SPEC(0,P)
4130 IF SPEC(1,P)<2 THEN SPEC(1,P)=2
```

◑じつは科学万博のリクエスト端末機をガチャガチャといじくっていたら、なんと「ナムコとロボット」というのがでて、メトロクロス、ドラゴンバスター、パックランド、ディグダグIIなどの紹介があったんです。（東京都八王子市・古賀才理・12歳）

◐夏休みに弟とゲームセンターへいったら、弟はゼビウスを見つけるやいなや、2プレイヤー側へ行き、デモ画面にもかかわらず、ジョイスティックとボタンをガチャガチャと動かし、「おかしいな?」と不満そうな顔をしていた。(神奈川県横浜市・太田順一・13歳)

```
4140 RETURN
4150 IF LUCK(1,P)>LUCK(0,P) THEN LUCK(1,P)=LUCK(0,P)
4160 IF LUCK(1,P)<2 THEN LUCK(1,P)=2
4170 RETURN
4180 IF CONS(1,P)>CONS(0,P) THEN CONS(1,P)=CONS(0,P)
4190 IF CONS(1,P)<1 OR COND(P)=5 THEN GOSUB 4230:RETURN
4200 IF COND(P)=2 THEN RETURN
4210 IF CONS(1,P)*2<CONS(0,P) THEN COND(P)=2:GOSUB 4250
4220 RETURN
4230 GOSUB 6020:STRE(1,P)=0:CONS(1,P)=0:DEXT(1,P)=0:SPEC(1,P)=0:LUCK(1,P)=0
4240 COND(P)=5:FIEL(PARX(P),PARY(P))=0:PARX(P)=0:PARY(P)=0:RETURN
4250 DEXT(1,P)=DEXT(1,P)-FND(1):GOSUB 4080:RETURN
4260 A$=CHR$(31)+CHR$(29)
4270 LOCATE 50,0:PRINT "POSITION ";PARX;"-";PARY;"-";LEVEL
4280 J=WALL(PARX,PARY)
4290 LOCATE 52,1:PRINT "┌";
4300 K=1:GOSUB 3780
4310 ON WALL+1 GOSUB 4420,4430,4440,4450
4320 PRINT "┐";:LOCATE 52,2
4330 K=2:GOSUB 3780
4340 ON WALL+1 GOSUB 4460,4470,4480,4490
4350 LOCATE 52,5:PRINT "└";
4360 K=3:GOSUB 3780
4370 ON WALL+1 GOSUB 4420,4430,4440,4450
4380 PRINT "┘";:LOCATE 61,2
4390 K=4:GOSUB 3780
4400 ON WALL+1 GOSUB 4460,4470,4480,4490
4410 LOCATE 0,24:RETURN
4420 PRINT "        ";:RETURN
4430 PRINT "────────";:RETURN
4440 PRINT "██    ██";:RETURN
4450 PRINT "████████";:RETURN
4460 PRINT " ";A$;" ";A$;" ";A$;:RETURN
4470 PRINT "|";A$;"|";A$;"|";A$;:RETURN
4480 PRINT "█";A$;" ";A$;"█";A$;:RETURN
4490 PRINT "█";A$;"█";A$;"█";A$;:RETURN
4500 ON COND(P) GOSUB 4510,4520,4530,4540,4550:RETURN
4510 COLOR 7:RETURN
4520 COLOR 2:RETURN
4530 COLOR 3:RETURN
4540 COLOR 6:RETURN
4550 COLOR 1:RETURN
4560 GOSUB 3970:GOSUB 4260:RETURN
4570 GOSUB 4690
4580 FOR I=1 TO MONS
4590  FOR J=1 TO NUMB(I)
4600   IF LIFE(I,J)=0 THEN 4630 ELSE COLOR KIND(I)+3
4610   LOCATE 2*MX(I,J)+1,6+MY(I,J)
4620   PRINT "M";
4630  NEXT J
4640 NEXT I
4650 FOR P=1 TO 5
4660  IF COND(P)>3 THEN 4680
4670  GOSUB 4500:LOCATE 2*PARX(P)+1,6+PARY(P):PRINT LEFT$(PART$(P),1);
4680 NEXT P:COLOR 7:LOCATE 0,24:RETURN
4690 FOR I=1 TO 8
4700  LOCATE 2,I+6:PRINT SPC(18);
4710 NEXT I:RETURN
4720 FOR GROUP=1 TO MONS
4730  FOR NUMB=1 TO NUMB(GROUP)
4740   GOSUB 4770
4750  NEXT NUMB
4760 NEXT GROUP:COLOR 7:LOCATE 0,24:RETURN
4770 IF LIFE(GROUP,NUMB)=0 THEN COLOR 1 ELSE COLOR KIND(GROUP)+3
4780 LOCATE 20*GROUP,6+NUMB
4790 PRINT USING " ##)  &          &";VAL(STR$(GROUP)+STR$(NUMB)),MONS$(GROUP);
4800 RETURN
```

```
4810 GOSUB 4820:GOSUB 4920:RETURN
4820 IF COND(1)>2 THEN PRINT "GLORIA CAN'T USE BARIER !":GOSUB 4900:RETURN
4830 INPUT "DOES GLORIA USE BARIER ";A$
4840 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOSUB 4900:RETURN
4850 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 4830
4860 IF SPEC(1,1)=>FND(5) THEN K$=LEFT$(ARM$(1),1) ELSE K$="0":PRINT "GLORIA MIS
SED !!":GOSUB 6030
4870 IF K$<>"0" AND SPEC(1,1)=5 THEN SPEC(1,1)=SPEC(0,1):GOTO 4890
4880 SPEC(1,1)=SPEC(1,1)-2:IF SPEC(1,1)<5 THEN SPEC(1,1)=5
4890 FOR I=1 TO 5:ARM$(I)=K$+ARM$(I):NEXT I:RETURN
4900 FOR I=1 TO 5:ARM$(I)=LEFT$(ARM$(I),1)+ARM$(I):NEXT I:RETURN
4910 FOR I=1 TO 5:ARM$(I)=RIGHT$(ARM$(I),LEN(ARM$(I))-1):NEXT I:RETURN
4920 IF COND(5)>2 THEN PRINT "TRADION CAN'T USE SPELL THE TERROR !":RETURN
4930 INPUT "DOES TRADION SPELL THE TERROR ";A$
4940 IF A$="N" OR A$="n" THEN RETURN
4950 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 4920
4960 IF SPEC(1,5)=>FND(4) THEN K=1/2 ELSE K=2:PRINT "TRADION MISSED TERROR SPELL
 !!":GOSUB 6030
4970 IF K+2=SPEC(1,5) THEN SPEC(1,5)=SPEC(0,3):GOTO 4990
4980 SPEC(1,5)=SPEC(1,5)-2:IF SPEC(1,5)<4 THEN SPEC(1,5)=4
4990 FOR I=1 TO MONS
5000  FOR J=1 TO NUMB(I)
5010   LIFE(I,J)=INT(LIFE(I,J)*K)
5020  NEXT J
5030 NEXT I
5040 RETURN
5050 FOR P=1 TO 5
5060  IF COND(P)=4 THEN COND(P)=1:GOSUB 4180
5070  IF LIVE=0 AND COND(P)=3 THEN PRINT "PARTY LOSS ";PART$(P);" !":COND(P)=5:G
OSUB 4180
5080 NEXT P:RETURN
5090 STRE(1,B)=STRE(0,B):RETURN
5100 CONS(1,B)=CONS(0,B):IF COND(B)=2 THEN COND(B)=1
5110 RETURN
5120 DEXT(1,B)=DEXT(0,B):IF COND(B)=3 THEN DEXT(1,B)=INT(DEXT(1,B)/2)
5130 RETURN
5140 SPEC(1,B)=SPEC(0,B):RETURN
5150 LUCK(1,B)=LUCK(0,B):RETURN
5160 PRINT " STRENGTH POINT !"
5170 STRE(0,P)=STRE(0,P)+R:STRE(1,P)=STRE(1,P)+R:RETURN
5180 PRINT " CONSTITUTION POINT !"
5190 CONS(0,P)=CONS(0,P)+R:CONS(1,P)=CONS(1,P)+R:RETURN
5200 PRINT " DEXTERITY POINT !"
5210 DEXT(0,P)=DEXT(0,P)+R:DEXT(1,P)=DEXT(1,P)+R:RETURN
5220 PRINT " SPECIAL POINT !"
5230 SPEC(0,P)=SPEC(0,P)+R:SPEC(1,P)=SPEC(1,P)+R:RETURN
5240 PRINT " LUCKY POINT !"
5250 LUCK(0,P)=LUCK(0,P)+R:LUCK(1,P)=LUCK(1,P)+R:RETURN
5260 K=I
5270 XX=X:YY=Y:ON K GOSUB 5310,5320,5330,5340
5280 XX=X+DX:YY=Y+DY:DX=-DX:DY=-DY
5290 K=ABS(DY)-2*(DY=1)+2*(ABS(DX)-(DX=1))
5300 ON K GOSUB 5310,5320,5330,5340:RETURN
5310 R=WALL*&H40:GOSUB 5350:RETURN
5320 R=WALL*&H10:GOSUB 5350:RETURN
5330 R=WALL*4:GOSUB 5350:RETURN
5340 R=WALL:GOSUB 5350:RETURN
5350 C=&HFF-R/WALL*3:WALL(XX,YY)=(WALL(XX,YY) AND C) OR R:RETURN
5360 STRE(1,P)=STRE(1,P)+G:GOSUB 4050:RETURN
5370 DEXT(1,P)=DEXT(1,P)+G:GOSUB 4080:RETURN
5380 HEAL=1:CONS(1,P)=CONS(1,P)+G:GOSUB 4180:HEAL=0:RETURN
5390 SPEC(1,P)=SPEC(1,P)+G:GOSUB 4120:RETURN
5400 LUCK(1,P)=LUCK(1,P)+G:GOSUB 4150:RETURN
5410 PRINT:PRINT "PARTY FOUND THE TURBO LIFT !":PRINT "THIS FLOOR IS ";LEVEL
5420 GOSUB 6020:INPUT "WHICH DO YOU WANT UP OR DOWN ";A$
5430 IF A$="U" OR A$="u" THEN 5470
```

◑ファミコン版レッキングクルーで空中移動ができる。まず、あのハンマーを取り、A・Bボタンをひたすらたたけば、1マス分の空白を移動できる。もちろん下には落ちないよ。(四番町・F0少年・16歳)

◑ファミコン・ギャラクシアンの隠し音楽の鳴らし方を発見しました。スイッチを入れ、リセットボタンを10回押す。そして、2プレイヤーのマイクに向かって適当にしゃべれば鳴りました。(横浜市・大友元晴・15歳)

```
5440 IF A$<>"D" AND A$<>"d" THEN RETURN ELSE LEVEL=LEVEL+1:UP=1
5450 IF LEVEL>5 THEN LEVEL=5:UP=0:PRINT "THIS FLOOR IS BOTTTOM OF DEMON ZOO !"
5460 RETURN
5470 LEVEL=LEVEL-1:UP=1
5480 IF LEVEL>0 THEN RETURN
5490 INPUT "DO YOU WANT TO SLEEP ";A$
5500 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 5690:WIDTH 40,25:LOCATE 15,10:PRINT "CLOSE G
AME":END
5510 IF A$="N" OR A$="n" THEN WIDTH 40,25:LOCATE 15,10:PRINT "CLOSE GAME":END
5520 GOTO 5490
5530 OPEN "PARTY.DAT" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,TREA(0)
5540 FOR P=1 TO 5
5550  INPUT #1,A$:GOSUB 5570
5560 NEXT P:CLOSE:GOSUB 5810:RETURN
5570 STRE(0,P)=VAL(MID$(A$, 1, 3)):CONS(0,P)=VAL(MID$(A$, 4, 3))
5580 DEXT(0,P)=VAL(MID$(A$, 7, 3)):SPEC(0,P)=VAL(MID$(A$,10, 3))
5590 LUCK(0,P)=VAL(MID$(A$,13, 3)):  COND(P)=VAL(MID$(A$,16, 1))
5600        ARM$(P)=MID$(A$,17,25) :     WEAP$(P)=MID$(A$,42,25)
5610 DRUG(0,P)=VAL(MID$(A$,67, 1)):DRUG(1,P)=VAL(MID$(A$,68, 2))
5620   TREA(P)=VAL(MID$(A$,70, 1)):  ZEXE(P)=VAL(RIGHT$(A$,LEN(A$)-70))
5630 X=0
5640 X=X+1:B$=MID$(ARM$(P),X,1):IF B$=" " THEN 5640
5650 ARM$(P)=RIGHT$(ARM$(P),LEN(ARM$(P))-X+1):X=0
5660 X=X+1:B$=MID$(WEAP$(P),X,1):IF B$=" " THEN 5660
5670 WEAP$(P)=RIGHT$(WEAP$(P),LEN(WEAP$(P))-X+1)
5680 RETURN
5690 OPEN "PARTY.DAT" FOR OUTPUT AS #1:WRITE #1,TREA(0)
5700 FOR P=1 TO 5
5710  GOSUB 5730:WRITE #1,A$
5720 NEXT P:CLOSE:RETURN
5730 B$="                         ":A$=""
5740 A$=A$+RIGHT$("00"+STR$(STRE(0,P)),3):A$=A$+RIGHT$("00"+STR$(CONS(0,P)),3)
5750 A$=A$+RIGHT$("00"+STR$(DEXT(0,P)),3):A$=A$+RIGHT$("00"+STR$(SPEC(0,P)),3)
5760 A$=A$+RIGHT$("00"+STR$(LUCK(0,P)),3):A$=A$+RIGHT$(STR$(COND(P)),1)
5770 A$=A$+RIGHT$(B$+ARM$(P),25):A$=A$+RIGHT$(B$+WEAP$(P),25)
5780 A$=A$+RIGHT$(STR$(DRUG(0,P)),1):A$=A$+RIGHT$("0"+STR$(DRUG(1,P)),2)
5790 A$=A$+RIGHT$(STR$(TREA(P)),1):A$=A$+STR$(ZEXE(P))
5800 RETURN
5810 FOR P=1 TO 5
5820  Z=1/COND(P):IF Z<1/3 THEN ZEXE(P)=INT(ZEXE(P)/2)
5830  STRE(1,P)=INT(Z*STRE(0,P)+1):GOSUB 4050
5840  DEXT(1,P)=INT(Z*DEXT(0,P)+1):GOSUB 4080
5850  SPEC(1,P)=INT(Z*SPEC(0,P)+1):GOSUB 4120
5860  LUCK(1,P)=INT(Z*LUCK(0,P)+1):GOSUB 4150
5870  COND(P)=1
5880  CONS(1,P)=INT(Z*CONS(0,P)+1):GOSUB 4180
5890 NEXT P:RETURN
5900 RESTORE 5970:I=0:TREA(I)=1:CONSOLE 0,25:WIDTH 40,25:LOCATE 0,2
5910 FOR J=1 TO 5:COLOR J
5920 READ MONS$(I):GOSUB 6040:PRINT MONS$:GOSUB 6020:PRINT:PRINT
5930 NEXT J:COLOR 6
5940 PRINT "  IF READY TO SAVE,PUSH SPACE KEY !"
5950 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 5950
5960 COLOR 7:GOSUB 5690:PRINT " O.K !":END
5970 DATA "      AQYT RETX[ HSWRF VVGEUYTI !!"
5980 DATA "     VLCX MU VLG JINQGX SH TSUXGV !!"
5990 DATA "  AQY GCR FGGQQG VLG EVGEVIT QJ XJIO !!"
6000 DATA "       PSY [SWV TCVVA HCXC UEXI !"
6010 DATA "    EPH XTA RG@V UXCKG QJ EFZGRUYTI !!"
6020 FOR XXX=1 TO 30:BEEP 1:FOR YYY=1 TO 4:NEXT YYY:BEEP 0:NEXT XXX:RETURN
6030 FOR XXX=1 TO 10:BEEP 1:FOR YYY=1 TO 3:NEXT YYY:BEEP 0:NEXT XXX:RETURN
6040 MONS$=""
6050 FOR B=1 TO LEN(MONS$(I))
6060  D$=MID$(MONS$(I),B,1):A=2+2*(B MOD 2):D=ASC(D$)-&H40
6070  IF D$=" " OR D$="!" THEN MONS$=MONS$+D$:GOTO 6090
6080  D=(D-A+28) MOD 28+&H40:D$=CHR$(D):MONS$=MONS$+D$
6090 NEXT B:MONS$(I)=MONS$:RETURN
```

```
6100 RESTORE 6100:RETURN:DATA "GLORIAN BARRIER","PSCHO HELMET","CoCr ARMAOR"
6110 DATA "FLAMETHOWER","PSCHCO PULSER","MASTERD GAS BAZOOKA"
6120 DATA "ACTIVATOR",2,"ACCELATOR",3,"ENDURANCER",4
6130 RESTORE 6130:RETURN:DATA "ZEAHK SHIELD","IRON HELMET","CRYSTAL ARMOR"
6140 DATA "BEAST SLAYER KNIFE","DEMON SLAYER SWORD","MONSTER SLAYER AXE"
6150 DATA "POWER",1,"LIFE",2,"SPEED",3
6160 RESTORE 6160:RETURN:DATA "ZEAHK ARMOR","IRON ARMOR","CERAMIC ARMOR"
6170 DATA "SWORD OF GAIA","STAFF OF HOLY","SLING OF JEDDZ"
6180 DATA "ACTION",1,"ANALGESIA",4,"FORTUNE",5
6190 RESTORE 6190:RETURN:DATA "BEAST AMULET","DEMON AMULET","MONSTER AMULET"
6200 DATA "SUISIDE SPELL","HYPONOSIS SPELL","CLEAR SPELL"
6210 DATA "LUCST",5,"TECHONE",4,"CONVEX",2
6220 RESTORE 6220:RETURN:DATA "BEAST AMULET","DEMON AMULET","MONSTER AMULET"
6230 DATA "BURST SPELL","COUNTER SPELL","FIRE BALL SPELL"
6240 DATA "STREQUEV",1,"LUCERTE",5,"DEXYZER",3
6250 DATA "ETQ SH TSUXGV","PGK YPMV QJ VQWVIT","FQH[ RETXU QJ VQWVIT","VQWVIT JI
CH","WGRUST EMTGWMV QJ VQWVIT","GQRVVQP LGPOIV"
6260 RESTORE 6290:RETURN
6270 RESTORE 6440:RETURN
6280 RESTORE 6590:RETURN
6290 DATA 1,QQWSYGRCYV, 5, 9, 6
6300 DATA 1,EPXTSKH, 6,10, 7
6310 DATA 7,VQWVVCRCYV, 7,11, 8
6320 DATA 3,QCRVMURCYV, 8,12, 9
6330 DATA 4,WESRMQVQMF, 9,12,10
6340 DATA 5,WPEMSTSKH,10,12,12
6350 DATA 0,WRMFITXTER,11,14,12
6360 DATA 1,KTSWRF[CZG, 7,15,12
6370 DATA 7,INIHEPXCWVME,12,17,15
6380 DATA 3,LCQOMPKFMTXU,11,12,17
6390 DATA 9,VQWVVCYTYU,11,14,20
6400 DATA 7,SOIIEYSTQ,16,16,16
6410 DATA 8,KTSWRFNC[U,19,19,20
6420 DATA 2,HTEISTSKH,15,20,20
6430 DATA 8,STTJEPBCYTYU,25,17,30
6440 DATA 3,LQYPHVMIIT, 9,12,10
6450 DATA 1,JWVDENP, 5, 9, 6
6460 DATA 2,GWGMPGEPEWX, 6,10, 7
6470 DATA 3,PQYEIPEWX, 7,11, 8
6480 DATA 4,JNER[QVO, 8,12, 9
6490 DATA 5,HQPHPQK,10,12,13
6500 DATA 0,HGEVLEEUX,12,12,14
6510 DATA 1,JNAKRIFCWU,11,14,16
6520 DATA 2,ETQQVQMF,13,18,20
6530 DATA 3,NGX@VCA,11,17,15
6540 DATA 4,JQSNLQYUI,12,20,25
6550 DATA 5,WMINXQ[QPH,20,20,20
6560 DATA 0,EOMGFGV,17,20,20
6570 DATA 1,GJMNHTEISP,12,21,20
6580 DATA 2,QCPKKPEPXU,20,25,25
6590 DATA 1,KQYNNGVTA, 5, 9, 6
6600 DATA 1,FCXEOGA, 6,10, 7
6610 DATA 2,JKVGQWWVEPK, 7,11, 8
6620 DATA 3,JGEVLGVEPC[, 8,12, 9
6630 DATA 4,I[IDYTRG, 9,12,10
6640 DATA 6,HTICQYSTQ,10,15,15
6650 DATA 9,KWMNBGV, 7,15,15
6660 DATA 6,JNSKHGRCYV,14,17,20
6670 DATA 2,TCRVLGVPEWX,12,17,20
6680 DATA 3,WRMTMVFCPN,11,20,15
6690 DATA 3,[QRKGQ,12,20,20
6700 DATA 5,KCWFVCKQR,15,17,20
6710 DATA 0,PWRCXKGFICXJ,12,20,20
6720 DATA 6,WVMEO[WVVKT,12,20,20
6730 DATA 2,JNEOIFVCKQR,20,26,29
```

◑カプコンの戦場の狼では、弥七とパウはふつうは出てこないらしい。ただし、ロムのなかにはそのデータが入っているので、プログラムが暴走したときには出ることもあるらしいよ。(千葉県千葉市・エイリアン・16歳)

最終回

プリンス・コルマ探偵局〈9〉

作／地緑土
イラスト／NIKOV

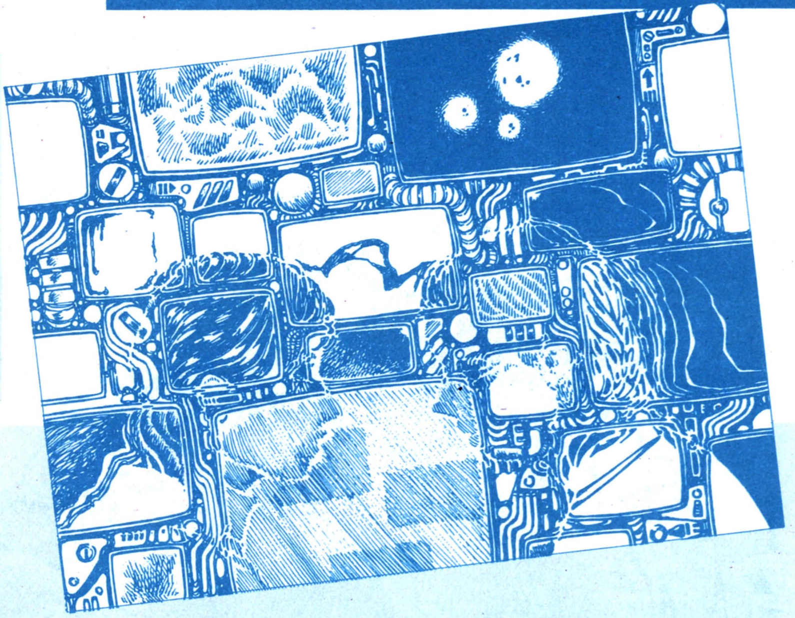
不死身のファイヤー・ドラゴン

完全装備のストローとゼナスがオンボイを助け出そうと諜報ギルド基地に侵入を開始した。しかし、2人の前には大きな罠が——コルマはまだか!?

呪われた空域に、今1つの隕石が飛びこんだ!!

要塞

その夜は、ダインとレガーの2人が当直だった。施設内モニターで埋まっている片側の壁は、誰もいない無数の通路を映し出していた。何も動かず生気のない、凍えるような灰暗色の無数の通路は、ステンドグラスに描かれた模様のようだった。反対側の壁を埋めている空域モニターは、変化の乏しい室内に彩りをそえていた。多様でめまぐるしく変化する幻想的な色彩の渦は、見る者を魅りようする、情報を残らず伝える抽象画だった。ひとつの色彩が変調して、モノトーンに変わった。



「ちっ、また故障だ」

「第30空域かい？」

「ああ、あそこだよ。10日間で2回、彗星のドライブ・インだぜ、いまいましい」

「報告しとくよ、今度は」

「俺たちじゃない奴が行かされる番と願いたいね。コーヒーでも飲むか」

「ああ、もらうよ」

惑星上に配置されている多数の空域モニターに埋めつくされている正面の壁をぼんやりと見つめながら琥珀色の液体をすすっていた2人は、最外惑星の軌道からさらに数万キロ離れた球状空域に点在する空域モニターが、第1惑星とヌルクシーという名で知られる恒星との間にわずかな空間の歪みを感知したことを示す色彩の乱れを見落としてしまった。

クリールは、普段とまったく変わらず、偏屈で意地が悪く、徒弟を人とも思わぬような態度をとった。2人は、今日の親父さんは機嫌がいいな、と感じていた。その証拠に、

「今日呼んだのは、何が目的か？」

と、彼が機嫌のよいときに出る、人を小馬鹿にしたような質問口調であった。

「30空域ではないことを祈ります」

「神を信じるのか？」

2人は顔を見合わせて、同時にいやな予感に襲われた。

「はい」

「では、呪うがいい」

というわけで、2人は往復5日間の休暇旅行へ出かけるハメになった。第30区は、局地的に星間物質密度の高いエリアで、1立方キロあたり数ミリグラムの物質が浮かんでいた。

「こんな場所に、センサーを配置して役に立つのかね」

ダインは、このエリアで修理をするたびに口にする紋切り口上を口にした。2人の会話は、何度やっても変わりばえしないものだった。

「まぁな、こんな物質密度の高い場所にジャンプしたら、黒こげになっちまうかもしれないもんな」

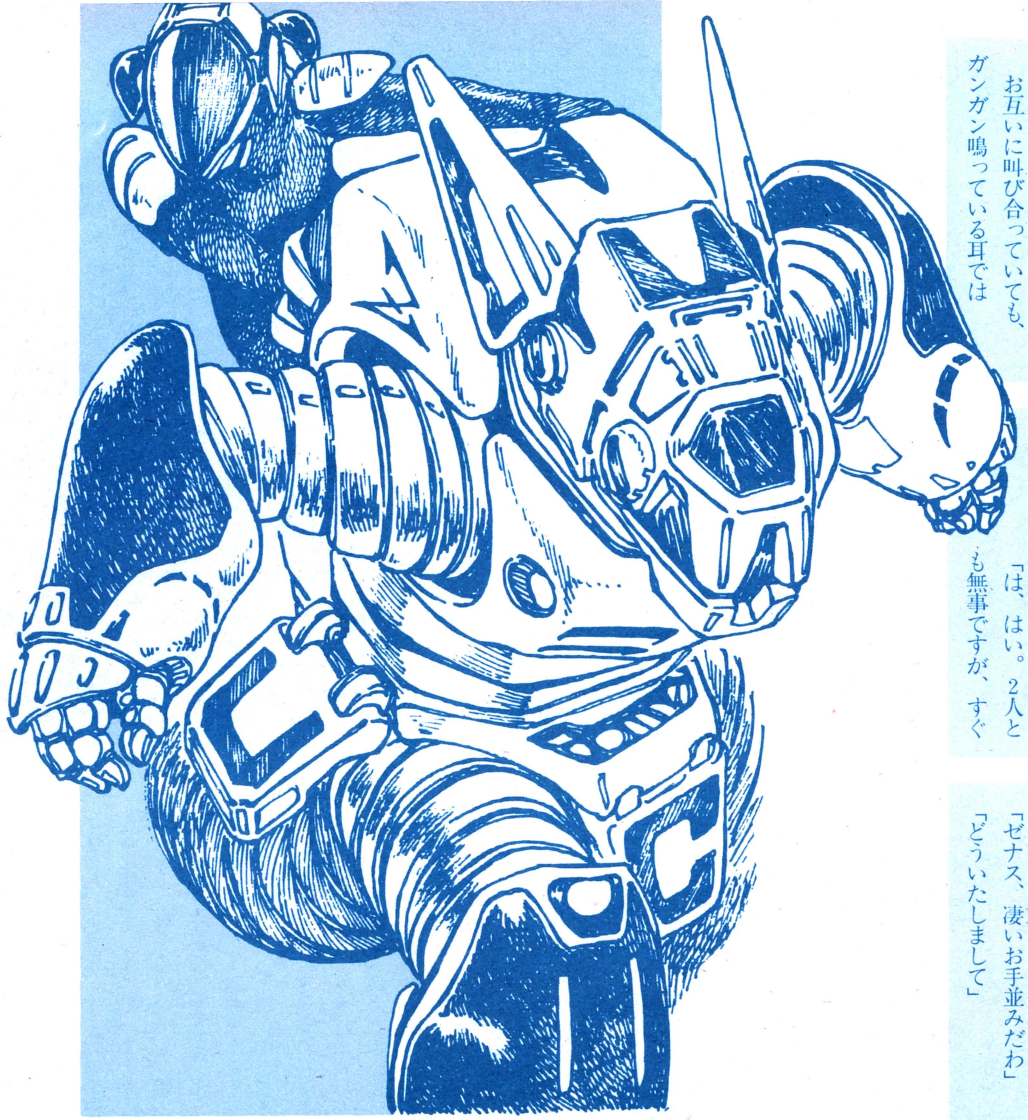
「この空域の内側にジャンプする

なんてのは、狂気の沙汰だしな」
　2人は姿勢制御ジェットを吹かして、目的のアイ・ポッドをめざして何もない空間（距離も速度もわからない虚無の空間）を飛んだ。
「このエリアのセンサーが抜ければ、死角ができる。病気と同じで、早期発見早期警戒をするためには、このいまいましい呪われた空域に、1つのセンサーがいるのよ」
　センサーを搭載したアイ・ポッドに取りついた2人は、フェイス・プレートのくもりをぬぐって内をのぞきこんだ。動きづらくちょっとした作業でも重労働になってしまう、名ばかりの気密服（ライト・スーツ）の中で、安堵と落胆のため息をついた。
「またもや直撃だな」
「あぁ、無茶苦茶だ。狙ったように命中しているが、センサー範囲外から狙撃したとしたら、そいつのマネージャーで、ひと山当てられるぜ」
「修理不能、てところだな。我々素人の出る幕じゃない。はなから、玄人をよこしてりゃよかったんだよ」
「では、呪うがいい」
　その夜の当直も、ダインとレガーの2人だった。何の変化も現れるはずのない施設内モニターを見る気は起きなかった。同様に、空域モニターも2人の関心をまったく引かなかった。
「落ちてくるな」
「落ちるな。落下地点は？」
「計算結果がくるくる変わりやがって、何十ぺん目かの最終結果を計算させている」
「解析のほうも芳しくないなぁ。ぐるぐるだよ。不均一物体だな」
「あぁ、ちょっと待てよ、計算結果が今でる」
　2人の関心は、この何十日間で唯一事件を起こしそうな物体に向けられていた。彼らは、地表に配置されている数百の空域モニターが発見してから数時間、ヌルクシー第4惑星を2周して3周目に入ろうとしている隕石らしき物を追跡調査していた。レガーが計算させたところによると、あと4分の1周、1時間弱で落下するはずであった。
「近いぞ。ここから北へ約10キロいったところを中心にして、半径5キロ以内だ」
「トレースのほうは？　ヤサ（※住み家のこと）はジャリ置き場か」
「あぁ、そうだ。家出の時期は…去年の春だな。陽気がよかったからな」
「それにしちゃ、よくとちゅうでめっからなかったな。1年以上も、センサーにひっかからなかったなんて、変じゃないか」
「気づかなかったのさ、捜索願いも出ていないしな」
「確かか？」
　時間が経過し、落下軌道のより正確なデータが収集されるようになり、予想落下地点が徐々に基地のほうに近づいて基地の中心と重なったときには、2人とも『そのまま落ちるのはいいが、けっして100メートルもずれてくれるな』と神に祈った。

「大気圏突入、逃げる用意はいいか？」
「あぁ、熊のぬいぐるみは持っているから。大丈夫」
「燃え始めた。落下地点は……」
「どうぞ、神様、親父の頭の上に祝福をぶつけてください」
「分裂した！　5つに分裂した」
「1番でかい塊は？」
「……やった南東へ5キロ」
「親父の上か？　……なんだ、山の向こうか」
　小さな塊は、さらに分裂して燃えつきたが、もっとも大きくもっとも密度の高い塊は、ちょうど死角になってセンサーでは捕らえられない山の反対側に落下した。基地の外側に設置された視覚モニターで、山の向こうで何かが爆発した閃光を見ることができた。
「落ちたな」
「あぁ、落ちた」
「報告すると……」
「神を呪うことになりそうだ」
　そのとおりになった。

侵入者

「あのときアイ・ポッドを修理できていたら、今度こそ我々の番じゃなかったのにな。そうは思わないか？」
　ダインは乗用車の化石みたいな地上車から、重力により一層邪魔っけな気密服をずり落とした。
「放射線レベルが思ったより高いな。まるで核手榴弾を破裂させたみたいだ」
「それじゃなにか、隕石が武装蜂起したってのか!?」
「その線は、考慮の余地ありだな」
　2人は地上車から離れて、新品同様のクレーターのふちに歩み寄った。そこはフェイス・プレートや厚い服地を通して、クレーター面が放散する熱が感じられるほど、



赤黒く輝いていた。

「それほどレベルは高くない。人体に影響はない。ますます武装蜂起の線が濃くなってきたな」

「……地震か!?」

足元の大地が震え出し、振り返ろうとしたそのとき、ヘルメットが拾ったすさまじい空電で、2人はあやうくつんぼになりかけた。

「畜生！　大変だ」

「俺たちのコンパーチブルが！」

お互いに叫び合っていても、ガンガン鳴っている耳では聞こえるはずもなかった。地上車は、山の斜面を転がってきた岩石によって、復元不能の化石になっていた。

ぼう然と立っている2人の耳が徐々に正常になってきたころ、基地からの通信が入ってきた。

「おい、レガー、ダイン、返事をしろ！　大丈夫か、何とか言え！」

「あ、親父……、じゃなかった、局長」

「何でもいい、無事なんだな？」

「は、はい。2人とも無事ですが、すぐ救助に来てください。地上車に輸血が必要です」

「冗談が言えるくらいなら歩いて帰れるな」

「局長、そりゃないですよ」

「オーバー・アンド・アウト」

2人は、5キロの道程を2時間もかけて、ゆっくりとぐちりながら帰った。もちろん、通話装置はオフのままで。

「ゼナス、凄いお手並みだわ」

「どういたしまして」

無関心に右往左往する運搬用ロボットからすこし離れて、搬出用通路にしゃがみこんだ2人は、ヘルメットをくっつけて、場所さえ違えば恋人同士が睦言をかわすような格好で、ひと休みしていた。

「我が王子の愚連隊にとっては常套手段ですよ。通常、恒星系を防衛しようとする者は、最外惑星軌道より外の地点を警戒します。それより内側にジャンプする奴は、女にフラレた奴と相場が決まってますからね。大気圏突入も、侵入者がいると思っていないから成功するのです。擬装隕石かなと思っても、そんな馬鹿なと勝手に思い込みますからね」

「でも、なぜ地上車が出てくるまで待ったの？」

「こんなスキだらけの基地でも、地雷源くらいあるものです。できることなら地雷を捜す手間は省きたいでしょう？　彼らが徒歩で基地に帰ったのは、好都合でしたね」

「スパイ・アイの中を平気で歩いていくから、ひやひやしちゃったわよ」

「ちゃんとスクラブル・ユニットがありますから大丈夫です。我々の姿は、画像のちらつきにしか見えなかったでしょう」

2人は、擬装隕石の中で5日、山の上で2日と、待つだけの日課が続いていて、待つのはもううんざりしていた。

「早く、助け出しに行きたいわ。それに、コルマの期限も近づいてきたし、今ごろルベースのエレガンス進行軍が出発しているかもしれなくてよ」

「プリンスなら、まずあなたを捜し出すことから始めますよ」

「そうかしら？」

ゼナスは立ち上がると、ストローを自分の太い尾にまたがらせて、基地の中心部に向けて侵攻を再開した。スクラブル・ユニットは、彼らの姿を、チラチラする不明確な断片に変化させた。

完全機動装備のゼナスは、気球が雲の上を歩くほどにしか足音をたてずに通路を歩きまわった。彼の尾につけた特設シートに座ったあなたまかせの状態のストローは、彼の余りにも大胆な行動にハラハラしどおしだった。スパイ・アイの機能を狂わせ、一時的に探知不能にするスクラブル・ユニットがあるといっても、生身の人と出会って見つかってしまうのは目に見えるようだった。ストローは、シールド・フェース・プレートの内側でゼナスが何を考え、どんな表情――たとえ見えても判断不可能だが――をしているか、首をひねった。分岐点でどちらへ行くのか、どうやって決めているのか、何を目標にしているのか、前方に待ちかまえているかもしれない警備員の存在を知っているのか……、問いかけたいことはいくつもあったが、スパイ・アイに感知される危険があるために通話装置が切ってあり、ストローは聞くこともできなかった。

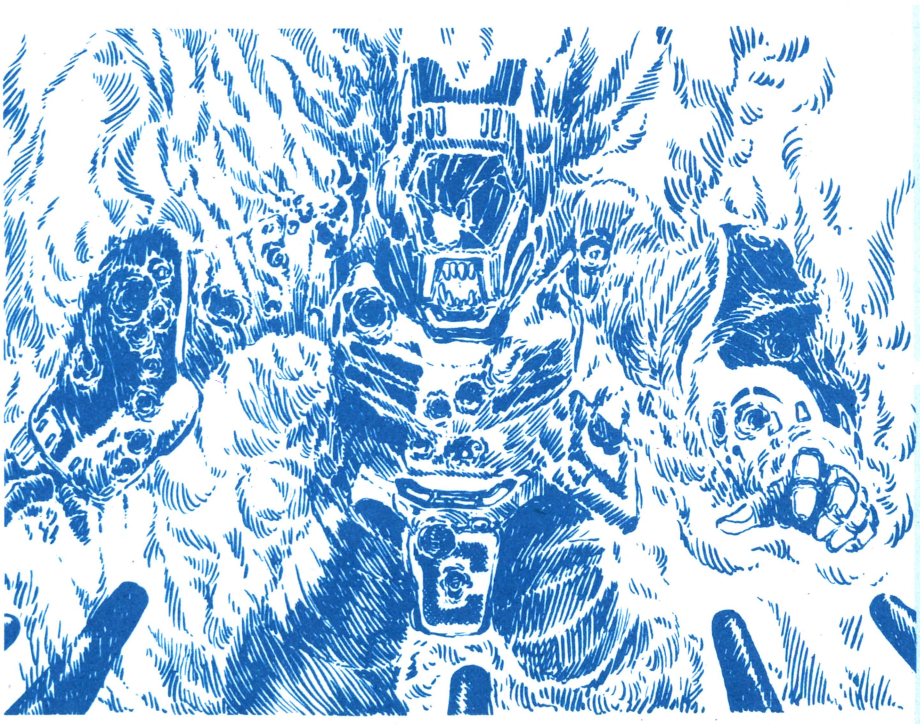
何十番目かの分岐点で、急にゼナスの足取りが早くなったと思ったそのとき、足元の床が消失した。ポッカリとあいた穴のへりにスチ

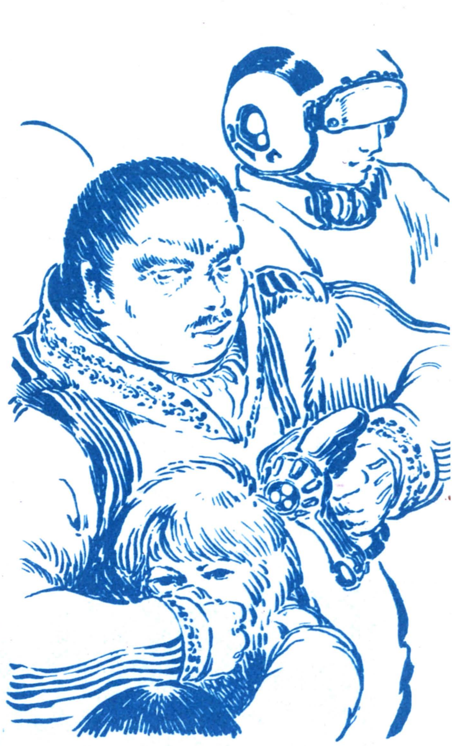
ール製の指がくいこみ、落下だけは避けたものの、ストローはその反動でシートから落ちそうになった。眼下には、無限と思える深淵が口を開けていた。
「ミス・ストロー、早くよじ登って上へ行ってください」
「ゼナス、あなたは？　あなたはどうするのよ」
「早く上がってください。私のつかんでいるところが、もちそうもありません。早くして、私は大丈夫ですから、早く!!」
　ストローは、気密服で動きづらかったが、通常の1・5倍の身長になっている彼の体をよじのぼり始めた。
「彼は、この通路の先の部屋にいるはずです。つい嬉しくて不注意になってしまいました。すみません」
「な、なにを謝まっているのよ！　早く、早く上がって！　完全装備のあなたは無敵、不可能はないはずよ」
「そこにいられては、姿勢制御用のジェットが使えませんから、早く上へ」
「今上がるから、頑張るのよ」

「上がったら、すぐここから離れてください。探知されてしまいました」
「なにを言ってるのよ。いっしょに逃げるのよ」
　彼女がスチールの腕をつかんで引き上げようとしたとき、ゼナスの指の食い込んだところが音をたてて崩れ、彼は真っ暗な深淵にすいこまれて、消えた。
「ゼナス、ゼナス！」
　彼女の呼びかけに返事はなく、それをさえぎるかのように自動的に落とし穴の口は閉じた。背後から警備員が駆けてくる音が聞こえてきた。
　何度か惑星降下の経験のあるゼナスは、落下が始まっても平静に状況を分析することができた。まず、地表との距離を確認すること。現在の落下速度をチェックすること。頭に入っている重力加速度で、逆噴射のタイミングと強さを決定すること。
　下は、予想外にも液体だった。フェース・プレートの内側にある表示器によれば、腐食性の液体だったが、機動服にはまったく影響しないことがわかった。ブクブクと湖底に降り立つと、反射的にセンサーの範囲を最大にして脱出路を探した。天井は、すでにその罠の口を閉じてしまっていて、垂直な壁をよじ登っていっても、脱出できるかどうかはわからないようだった。湖は、1辺5メートル立方の水たまりで、一方の壁には何とか通り抜けられる程度の穴があいていた。そのトンネルを抜けながら、彼は基礎訓練のときの教育軍曹の言葉を思い出した。
「おい、カナヘビ野郎、そんなときはどうする!?　おいお前、答えろ！」
「はい上ります」
「お前の頭の中には泥が詰まってるのか？　そんな液体が長時間たまっていたら効力がなくなっちまうだろうが、必ず循環させるための穴がある。そいつを探せ！」
「軍曹殿、穴が小さい場合はどうするのですか？」
「いい質問だ。穴をでっかくして、必ず循環システムへたどりつけ。お前は戦列に穴をあけたんだ。システムを破壊して少しは役に立て、それが兵士ってもんだ。今質問した奴、練兵場を10往復してこい！」

包囲

「局長、防ぎきれません」
「荷電粒子砲は使ったのか？」
「ファイヤー・ドラゴンには通用しませんよ」
「機械仕掛けのファイヤー・ドラゴンがいるもんか」
　基地の中央に突如現れた機械仕掛けのトカゲは、数十人の警備員をなぎ倒し、何重もの防衛網を突破して、まっすぐ2人のエレガンス人捕虜に向かって進んでいた。直線距離にして十数メートル、最終防衛ラインは、ありったけの火力をもって怪物の進攻を食い止めていた。
「非戦闘員は全員シャトル発着場へ撤退しろ！　捕虜もだ。絶対渡すな」
　基地内の非戦闘員がシャトル発着場に集合したとき、最終防衛ラインが決壊し、機械仕掛けのトカゲが壁を爆破して突入してきた。全身から被弾による熱を発散しながら、硝煙の中に立つ彼の姿は、よろいをまとったファイヤー・ドラゴンを連想させた。
「ゼナス！」
「ミス・ストロー、今助けますから安心してください」
「トカゲ、お前はこのご婦人の知り合いらしいな。おとなしく降伏しろ。さもないとこのご婦人の頭が吹き飛ぶぞ！」
　クリール局長は、人質の頭に熱線銃をつきつけた。
「そんなことをしてみろ、お前の胴体をバラバラにしてから、首根





っこを引きちぎってやる」

「動くな！」

彼の指が白くなって、ゼナスの動きが止まった。

「ダイン、シャトルのエンジンを始動しろ！」

「オーケー」

ダインとレガーの2人は、シャトルのタラップをかけ上った。発着場に集合した非戦闘員は、各自の熱線銃をゼナスに向けながら、2人の捕虜を中心に円陣をくみ、じりじりとシャトルのほうへ後退し始めた。

「熱線銃を束にしたって、この機動服を破壊することはできない。俺の装備の中にはまだ、この発着場を丸ごと灰にするに十分な弾薬が詰まっている。おとなしく2人の捕虜をこっちに引き渡せばよし、さもないと、そのシャトルから灰にしてくれる」

「強がりはよせ、トカゲ野郎。下手なマネをすると捕虜の2人が命をおとすことになるぞ。おどしじゃない。その証拠に、男のほうから殺ってやろうか」

局長は、銃をオンボイの頭になお一層押しつけた。

「ゼナス、やめて！」

BSI（広域秘密情報局）の集団が、タラップの下までやってきたとき、入り口から2人の人間が転がり落ちてきた。

「プリンス！」

シャトルの入り口から姿を現したコルマは、機動服で完全武装して、肩にはガニをのせていた。

「コルマだと!?」

彼の陽子銃は、ピタリと局長の胸に狙いをつけていた。

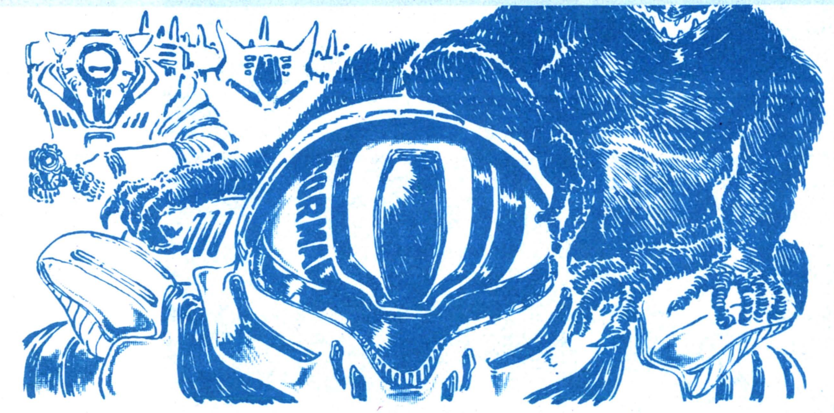
「いかにも探偵ギルド長、コルマ・ドブノイ。ハニーとその彼氏を帰してもらいに参上した」

「姐御、元気そうですね」

体のしんからリラックスしているガニの呼びかけに、ストローは答える余裕はなかった。

「ちょうどいい。お前にも武装解除してもらおう。我々にとって探偵ギルドは目の上のたんこぶ、みんなまとめて連れて帰れば、俺の昇進は間違いなしだ」

「馬鹿言っちゃいけねぇ。俺



を相手に脅迫とは、たいした度胸だ。みんな出てこい！」

壁ぎわの暗がりから、こつ然と十数人の機動歩兵が姿を現した。人間型あり、トカゲ型、熊型あり、いずれも体型どおりの機動服を着て、きき腕に仕込んだ陽子銃を構えていた。

「ゼナス1人に手こずったお前たちに、十数人の機動歩兵を相手にどれだけ戦えるかね？」

「1人でも10人でも同じだ。この捕虜を道づれに、俺たちを殺れるってんなら、やってみろ！」

「おもしろい。BSIにひどい目にあって、頭に血がのぼっている連中ばかり集めてきたんだ。こいつらにおどしがきくかな。構え！ 狙え！」

ある者は片膝をつき、ある者は伏せて、全員円陣に向けて銃で狙いをつけた。

「プリンス！」

ストローは、あるだけの力をふりしぼって叫び声を上げ、恋人の腕の中で力なくくずれた。

「やめないと……」

「射て！」

コルマとゼナスを除く全機動歩兵の銃口から線条が放射された。2人の捕虜と局長を除く全BSI員が倒れた。局長はヘナヘナとその場に座りこんだ。

「お前、そこで気絶している2人を連れて、早々に立ち去れ。さもないと……」

「プリンス」

「プリンスじゃない、チーフだ」

「イエス、チーフ」

整列する機動歩兵の見守るなか、コルマはヘルメットをはずして、ガニに持たせ、抱き合う2人のエレガンス人のもとに歩み寄った。

「チーフ、どうしてここに？」

「お前たちが潜入する前から、ここにいたのさ」

「もっと早く来ていてくだされば」

「劇的効果を狙ったのよ」

2人の様子をかがみ込むようにのぞきこんだ彼の目の前に、オンボイが決然として立ち上がった。

「きさまっ！」

平手打ちがコルマの顔面をとらえた。

「俺たちを、ストローを、殺す気か！」

続けざまになぐりかかろうとする男の手を、コルマのスチール製の腕がとらえた。

「坊や、やめときな。お前さんの腕がこわれちまうぜよ」

彼はコルマの手を振りほどくと、胎児のように身を丸めて恐怖にうち震えるストローを、抱きすくめるようにうずくまった。2人の目には涙があふれ、体は震えていた。

「ゼナス、2人を故郷にお送りしろ」

「イエス、チーフ」

「ストロー、休暇は延長だ。迎えに行くまで、お前は自由の身だ」

「なんで言ってくれなかったのです。言ってくれれば、それなりの行動がとれたのですよ」

「十分な証拠が欲しかったし、BSIに決定的なダメージを与えたかったんだよ」

「オンボイだけでも、十分なものでしょう。エレガンス人を誘拐するだけでも、BSIは壊滅したはずです」

「BSIが壊滅してはおもしろくない。役に立つように残しておかなくちゃな。俺専用の、ベーカー街不正規軍（BSI）にしておきたかったのさ」

「チーフ、どうして、彼に平手打ちをさせたのですか？ よけられたと思いますが」

「あんなとき、ぶざまな格好をしたい奴がいるか。ハニーに悲しい思いをさせたくなかったからな」

ストローから帰りたいと言ってきたのは、それから2日たってからであった。

＝ジ・エンド＝

メガ・オービスは、今号をもってひとまず連載を終了させていただきます。

今回をもって、メガ・オービスの連載は中断します。

しかし、メガ・オービスは、消えてしまうほど、小さな世界ではありません。また、ルーメン・パーティーにしても、消滅させてしまうつもりはありません。

これからも、おもしろいストーリーやプログラムができたときは、随時発表していく予定ですし、もちろん、読者のみなさんからの優秀な投稿があれば、どんどん掲載していきたいと思います。

今回の連載中断は、なおいっそうメガ・オービスをすばらしい世界にするための充電期間、メガ・オービス銀河の解明されていない区域の調査期間だと考えてください。

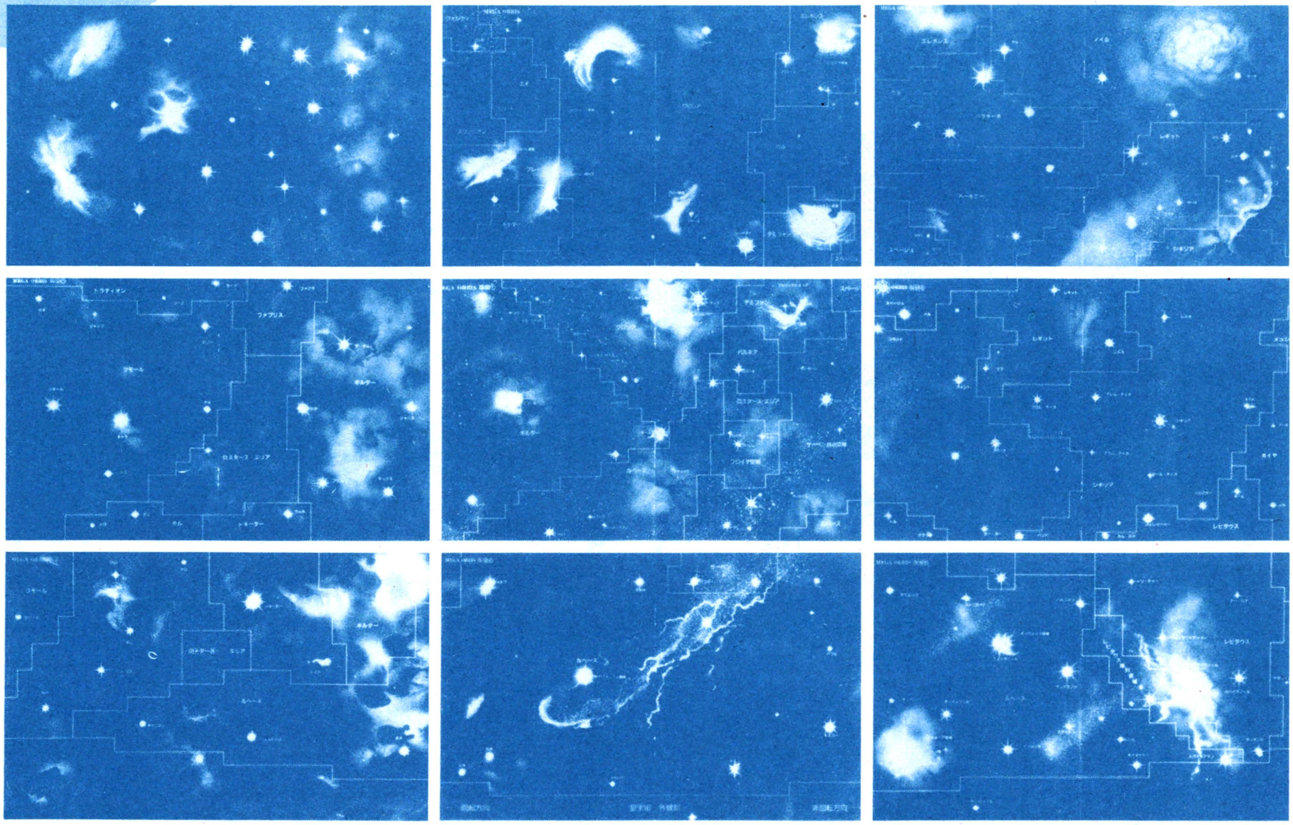
何ヵ月先になるかわかりませんが、いつの日にか必ず新たな展開で本誌に登場させます。編集長はシブイ顔してますけど……。

そこで、メガ・オービスを新しく構築させるべく、メガ・オービスのスタッフ集団〝ルーメン・パーティー〟に新しいメンバーを加えたいと思います。新鮮な発想で、より夢のある世界にしてほしいと思っています。われこそは、と思っている人、おもしろそうだ、と考えている人は、どんどん参加してください。

これからのメガ・オービスの行方は、読者のみなさんの発想にかかっているのです。

84〜85ページ版図について

9月号	2月号	3月号
5月号	1月号	4月号
7月号	6月号	8月号



「メガ・オービス」では、1月号から毎月、知的種族の版図（カラーイラスト）を分割して掲載してきました。本号掲載分（84〜85ページ）は、図の左上9月号の部分です。

本号をもって、今まで登場した主要種族の版図が、ほぼ完成したことになります。

メガ・オービス・スタッフ(LUMEN PARTY)から

●「よ〜し、ついに来たな。ちょっと待ってろ、今頭を吹っ飛ばしてやっから」

定期連載の最終回、とうとうきちまったぜお。でもな、MOは死なんぜ。スタッフ募集に応じてくれた人たちの熱い期待を裏切れるかってんだ。我々Lumen partyは、ここに維新軍の発足を宣言する。MOのボスが言ってんだからまちがいない。近々、維新軍の総決起集会を開くからな。その第一弾として、8月中に第1回メガ・オービス・スタッフ集会も企画している。地方の人も、可愛い女の子も大歓迎だ。ふるって応募してくれ。応募は必ず郵便かのろしで、BEEP「M・O」係へ。

Look upon your death!（地縁土）

●とうとう、連載の最終回になってしまいました。いや〜9ヵ月、長いよ〜で短かかったな〜。前号も書いた眠れないシリーズだけど、今回はついにテストに突入して、またもや眠れないのであった。

話は変わってボードゲーム「コンフリクト」だけど、意外と反応があって、今回の上級ルール発表になったのだ。別発表ゴマやボード、それに残りの上級ルールも年内にはコンピュータ版とともに発表したいので、乞うご期待。（だれも待ってなかったりして）

最後に今まで読んでくれた読者の方にお礼を申し上げるとともに、メガ・オービス友の会(仮名)への参加をお願いします。では、みなさん、RPG幻想辞典でまた会いましょう。（LUMAS）

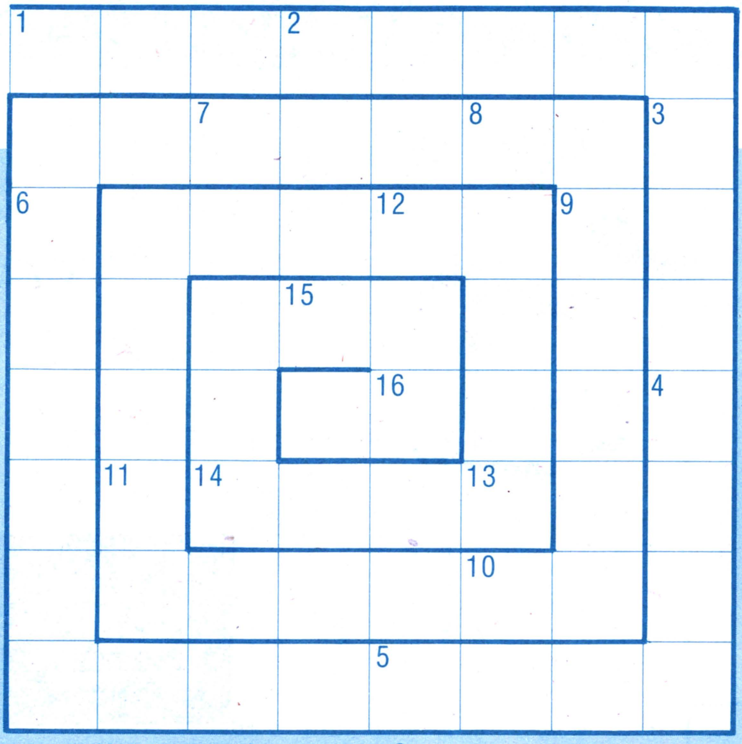
QUIZ PANIC クイズ・パニック

しりとりうずまきクイズ

●出題・ドンファン1世

今月のクイズ、第1問目はしりとりうずまき。それではさっそくパニックしてみよう。

まずイラストおよびヒントをたよりにうずまき図の矢印方向にどんどん内側へしりとりを進めてみよう。完成したら、ちょっと視点を変えて、こんどは縦にながめてみよう。するとある個所だけ縦1列にある言葉が浮かび上がってくる。その言葉を捜してほしい。



ヒント

5・「白鳥の湖」「眠れる森の美女」と並ぶチャイコフスキーのバレエの名曲。

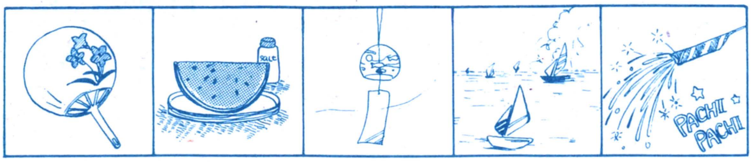
10・軍団を引き連れて大活躍。日本一人気のコメディアン。

12・サッカーの始まりのこと。マンガの題名にも……。

13・外人さんは富士山のことをこう呼びます。

15・赤地に白十字の国旗でも有名なヨーロッパの国。

16・エビ、タコ、イカ、ウニといったらどんな食べ物?



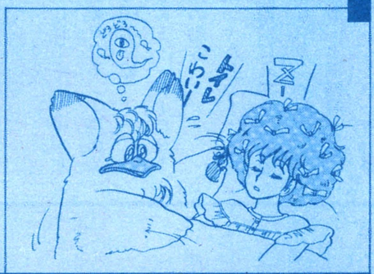
恋人たちの会話

●出題・ドンファン2世

さて、第2問目。

2人の恋人が別れ際(ぎわ)に何か話している。でも、よく聞いてみると彼の会話が何かへんな!

そこで出題。夏の風物のイラストをヒントに、それらの言葉を抜き出すと、残った文字が言葉になっている。さて、彼は何と言っているのでしょう。



応募方法

ハガキ(アンケートハガキは不可)または便せんに、住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号と、クイズ名を明記したうえで解答してください。

締切は昭和60年9月7日(必着)。発表は11月号の当コーナーで。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2−1 ㈱日本ソフトバンク出版部BEEP「クイズパニック・9」係

正解者のなかから抽選で6名(各クイズ3名)の方に、BEEPトレーナーをプレゼントします。

(サイズMまたはLを明記してください)

INFORMATION インフォメーション

ファミコン用ロボットシステム登場！

やったね、任天堂からファミコン用のロボットが発売された。これでファミコンでロボットを動かして遊ぶことができるようになったんだ！

このシステムは、ファミコン本体に専用のROMカートリッジをセットして、テレビ画面とロボットを同時にコントロールして遊ぶもの。

ロボット本体（ワイヤレスで電池内蔵）の目には、光センサーが組みこまれているんだ。そして、ファミコン本体に接続されたテレビ画面に表示された光の点滅信号を、その光センサーがキャッチして命令を読みとって、ロボットが動くようになっている。

命令を受けたロボットは、3つの動作を行う。

①ものをつかむ、はなす。
②持ちあげる、おろす。
③体を回転させて、ものを左右に運ぶ。

そして、こうした作業をロボットにさせるための信号は、7種類そろっている。

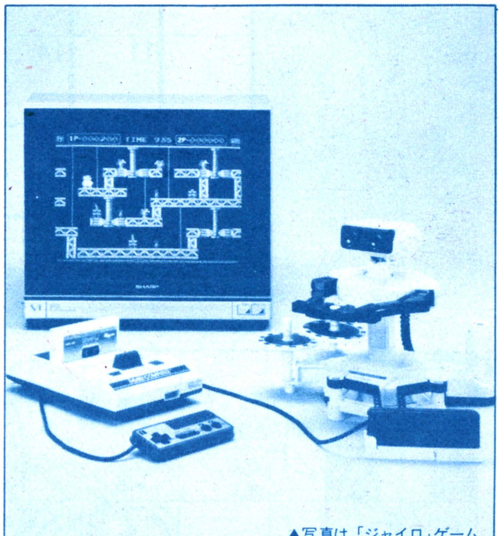
①CLOSE――うでを閉じる（ものをつかむ）。
②OPEN――うでを開く（つかんだものをはなす）。
③UP――うでを上へあげる（1回の命令で15ミリあがる）。
④DOWN――うでを下げる。
⑤RIGHT――うでを右へ回転させる（1回の命令で60度回転）。
⑥LEFT――RIGHTの逆の動作。
⑦イニシャルセット――作業開始前にうでを正面最上部にスタンバイ。

今回ロボットと同時発売された専用ソフト「ブロック」は、ブロックを積みかえたりする4つのゲームが楽しめるようになっている。2人用ゲームもあるんだ。

ロボットは9800円、専用ソフト「ブロック」は4800円。

なお8月中旬には、別の専用ソフト「ジャイロ」（予価5800円）が発売される予定。

問い合わせ●任天堂㈱☎075・541・6111


▲写真は、「ジャイロ」ゲーム。

パソコン競技大会せまる！

待望の全国パソコン競技大会（第1回）が、いよいよ8月17日から開かれる。

小・中学生を対象にして、パソコンの5種目の競技で日本一を決めようというんだから、これはすごーいイベントだ。全国パソコン競技大会実行委員会の主催で、大学コンピュータ連盟なども協力、北は北海道から南は沖縄まで、全国一斉に開催される。

まず予選として、店頭大会が全国300を越えるパソコンショップの店頭で、8月17日〜19日まで実施されるんだ。ここではFM7シリーズのマシンで、ゲーム「ぐっちゃんぱんく」のハイスコアを競う。

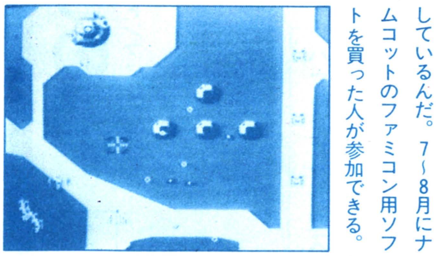
そして店頭大会でみごと上位に入った33名が、全国大会参加の資格を得るのだ。晴れの全国大会は、8月25日(日)東京・池袋のサンシャイン文化会館（4F）で開かれる。ここでは、ゲームソフト（NOBO、ラリパッパ野球団）、教育ソフト、キーボードレッスンソフト、CGソフト（Gペン）を使って、ポイント制で得点を競うことになっている（マシンはFM77を使用）。なんと、この全国大会の模様は、テレビ番組「なんでもコンピュート」で放送されるそうだから、ウレシイね。

こいつは黙ってみているテはない。参加したい人は、いますぐポスターを貼ってあるショップへ行って参加の申しこみをしよう。上位入賞者には、すてきな賞品も用意されているそうだ！

ナムコット・サマーカップ

ボクのハイスコアを自慢したいなあ――そう思っているファミコンゲーマーに、絶好のチャンスが訪れたぞ。

「ナムコット・サマーカップ'85」では、8月いっぱい、ハイスコア・コンテストを実施しているんだ。7〜8月にナムコットのファミコン用ソフトを買った人が参加できる。



キミのハイスコアを写真に撮って、ナムコットへ送ろう。ハイスコアの上位1000名には、特製のカセットケースがプレゼントされる予定。また、応募者の中から3000名には、スコアと関係なく特製のウエストポーチが当たるんだ。

●問い合わせはナムコットへ
☎03・756・7651

徹底研究I

PC-8801/mkII/SR PC-9801/F/M X1
日本ファルコム

アステカ 遺跡調査報告書

マイク・ジョーンズ

窓の下には、一面に広がるジャングルが……。そう、オレは今、このジャングルの奥深くに眠る古代帝国の遺跡『アステカ』の謎を解き明かすため、パレンケの街に向かうセスナの中にいる。まもなくオレは、この地への第一歩を記すことになるのだ。

プロローグ

中南米に眠る巨石文明、アステカ、インカ、マヤ。

これらの遺跡にはあまりにも謎が多すぎる。

しかし、彼らの文明が他の文明を拒むかのような地域に栄えたのは、彼らがあまりにも高度な何かを知っていて、それが自分たちより未開の民族に乱用されないためだったのか。それとも、かつての蛮族が真の発達をなし得たとき、ようやく明らかにすることができるようにするためだったのか?

もし、そうだとしたら、彼らはその鍵をあちこちに配置し、そして、その1つでも私たちが得ることができたとしたら、すべての謎を手に入れるマスターキーを手にしたのと同じではなかろうか――

機はゆるやかな降下を始めていた。すぐ前で無線をいじくりまわしながら、パイロットがもうすぐ着陸だという。

緑のジュータンが近づくにつれ、私の全身に、力強い何かがみなぎるのを感じた。

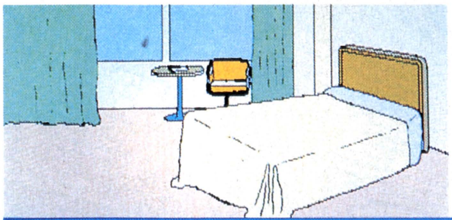
そう、私の冒険が、いよいよ始まろうとしているのだ!!

パレンケの街

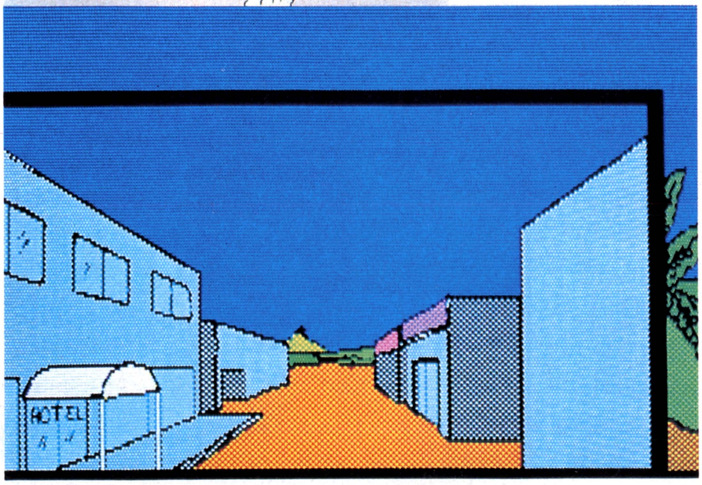
8月10日（第1日目）

今までの長旅で疲れたオレは、今日1日はゆっくり休もうと、とあるホテルへと足を運んだ。

部屋はなかなかシンプルで、まずはベッドのそばのいすにすわり、



1日目に泊まったホテル。テーブルの上に新聞がみえる



パレンケのメインストリート。南に見えるのが問題の遺跡だ

道具屋の女店員。服をぬがしてみるのもオモシロイ!!

一息ついた。ふと、テーブルの上に新聞があるのに気づいた。

そこには、パレンケの遺跡発掘の記事がでており、発見者のウィルソン博士と、その娘アニーの写真がのっていた。

「この2人になんとかして会わなければいけない」

部屋の窓ごしに外を見ると、あたりはもうまっ暗であった。

「明日は、この街のようすを調べてみよう」

オレはそう思いながら、ベッドに入った……。

8月11日（第2日目）

これから先への期待と不安のためか、今日はいつもより早く目がさめてしまった。

占い師。ストーリー上はあまり関係ないといえるのだが……

さっそくホテルを出て、この街を歩き回ってみることにした。

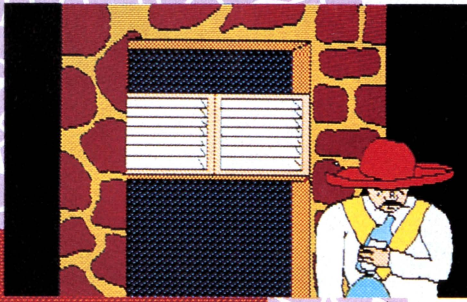
遺跡調査に必要な道具をそろえようと思っていたオレは、道具屋へ行ってみた。欲しいものばかりがそろっていた。しかし、予算のつごうもあるので、とりあえず必要と思われるランプを買った。

ショーケースの上に安っぽい黄色の像があったので、店の女性に聞いてみた。ただのお土産品だという。

「ランプのついでに……」

と買ってしまったのだが、まさかこの像が後々必要になるとは思わなかった。

道具屋を出たオレは、メインストリートからわき道に入ってみた。


酒場の前に座っている男。彼からなにか手に入るかもしれない

あやしげな店が並んでいたが、そのなかの1軒に入った。

うす暗い部屋の中には、1人の占い師がすわっていた。目の前には、不気味に輝く水晶の玉があった。

「これからどこへ?」

占いの終わった後、彼は私にたずねてきた。

「アステカの遺跡へ」と答えると、

「それならこれを持っていくといい。きっと役にたつだろう」

そう言って、小さな袋から玉を取り出して、オレに渡してくれた。

謎の男。彼がピストルを売ってくれるが、交渉しだいでは安くなる

次にオレは、酒場へ向かった。ある場所で、酒場へ行けばピストルが手に入ると聞いたからだ。

店に入ると、まずバーテンに金を渡し、奥のテーブルについた。そして、注文したビールを飲んでいると、ひとりの男が向かいの席にすわった。男は、

「兄さん、ピストルはいらないかい?」

と言ってきた。男とうまく話をつけたオレは、ピストルを安く買うことができた。

しかし、そのピストルには、弾が入っていなかった。どこかで手に入れることを考えなければならない。

とりあえず店を出たオレは、路地の奥の古びたホテルを、今晩の宿に決めた。そこは、あまり趣味のいい部屋とはいえなかった。机の上の雑誌に、なんとはなしに目をとおしてみたが、表紙からは想像できない内容で、思わずニヤケてしまった。ページの最後にメモされた番号が目をひいた。

今日1日で、必要と思われる品物は、ほぼ集まったようだ。しかし、まだまだ調べることは残っている。

2日目のホテルのおばさん。男のような顔をしている

遺跡へ

8月12日（第3日目）

朝起きてふと思い出し、この街にもう1軒あるバーへ行ってみることにした。そこは、会員制のバーだ。なにか情報を仕入れることができるかもしれない。

バーへ行くと、店の男に会員番号を聞かれたが、昨日の番号を思い出し、それを言うとなんなく奥へ通してくれた。

奥へ入ると、1人の女がさびしげに酒を飲んでいた。彼女の顔を見たオレは「アッ!」と叫んでしまった。

彼女こそが、オレの探していたウィルソン博士の娘〝アニー〟だったのだ。オレは、彼女に声をかけた。はじめは、相手にもされなかったが、博士のことや、遺跡のことを話すと、安心したのかすっかり打ちとけて話してくれた。

彼女は、この遺跡のどこかにあるヒスイを、いっしょに探してほしいというのだ。こんなに早く彼女に会えるとは思ってもいなかったオレは、彼女とともに遺跡を調査することにした。もちろん、彼女が美しかったせいもあるが……。

オレとアニーは、さっそく遺跡へ向かった。遺跡の入り口には、ガードマンがいたが、調査隊の一員であるアニーがいっしょだったため、すんなりなかへ入ることを許可してくれた。

オレはお礼にと、昨日のホテルから持ってきたヌード写真をガードマンに渡した。すると彼は、

「すまないねえ。そうだ、なにか欲しいものがあったらあげよう」

と言ってきた。そのときオレは、彼の腰につけられたピストルに目をとめた……。

これで準備は整った。今日は日も暮れてきたので、明日から本格的な調査を始めることにする。

8月13日（第4日目）

遺跡に入ると、まずジープを発見した。ドアにはカギがかかっていた。しかし、だれでも考えることは同じだ。オレはカンタンにカギを見つけだし、ジープに乗りこんだ。ダッシュボードを開けると、遺跡の発掘許可書がでてきた。

ジープをでたオレたちは、さらに奥へ進んだ。そして、さまざまな遺跡の奥に『太陽の石』とよばれる石を発見した。

オレは、この石に注目した。なぜなら、街の入り口のカベにはってあったポスターの絵と、同じもののように思えたからである。

その『太陽の石』をいろいろ調べてみると、わずかに動くことがわかった。

そう、この石には、とんでもないしかけが隠されていたのだ……。

オレたちは、さらに歩きまわった。そして、洞窟を見つけた。なかは、まっ暗だ。ここで、道具屋で買ったランプが役にたった。もちろん、燃料とマッチはすでに手に入れてあった。しかし、なかを照らしてみると、困ったことに奥は行き止まりだった。

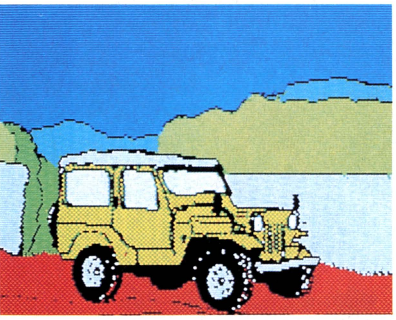
「どうしようか……」

オレはあせった。

——やはり、あの『太陽の石』になにか秘密があるのだ——

今日は、このままここで野宿し、石の謎を解き明かすことにした。

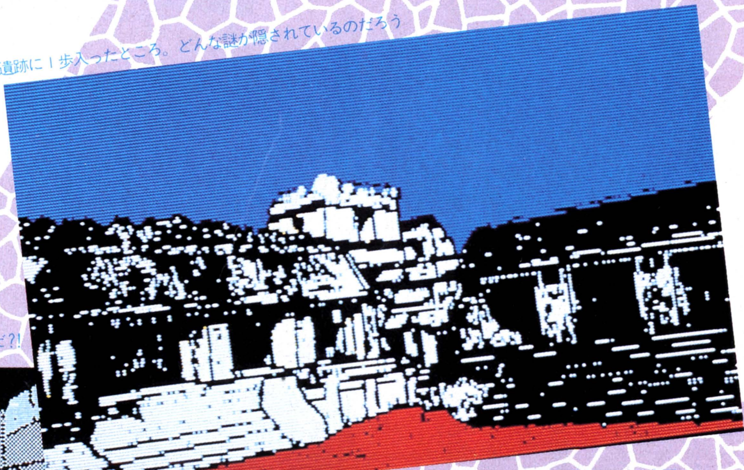
彼女が探し求めていたアニーだ。いろいろ話しかけよう

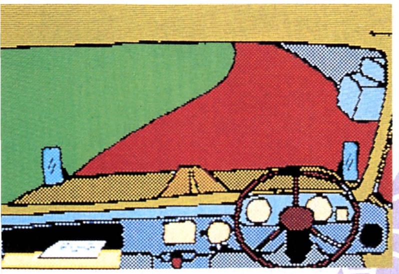


だれのものかわからないジープ。どこかにカギが隠されている

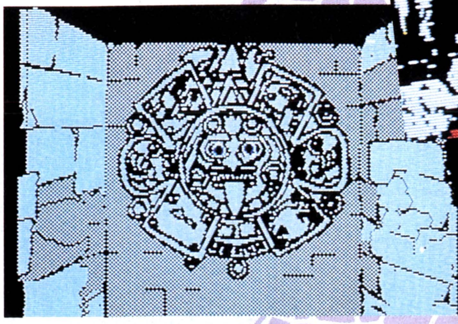
遺跡の入り口のガードマン。彼からも品物を手に入れることができる

遺跡に1歩入ったところ。どんな謎が隠されているのだろう

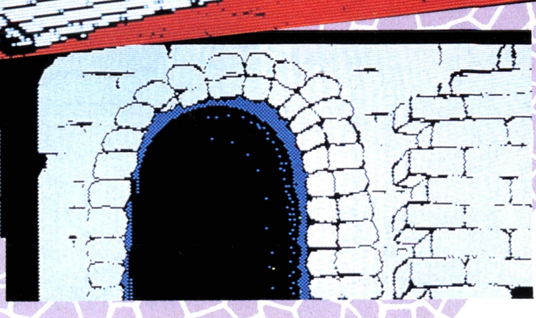




ジープのダッシュボードから出てきた紙きれはなんだ?!



『太陽の石』キミはこの石の謎を見破れるか?



洞窟の入り口。なかは真っ暗なのでランプが必要だ

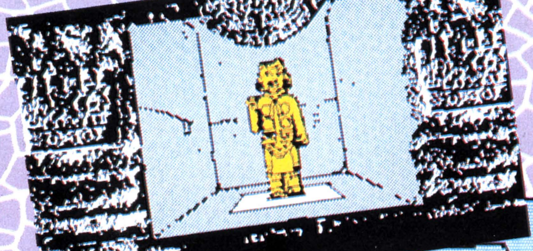
遺跡の秘密

8月14日（第5日目）

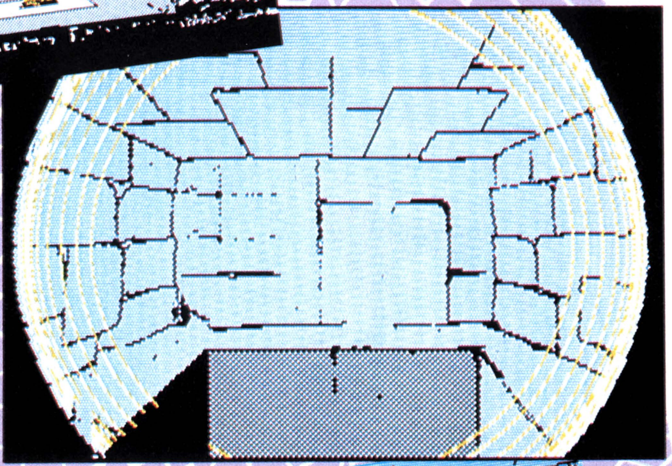
「そうか、そうだったんだ!!」

昨日からオレは、一睡もしないで考え続けたあげく、とうとう謎を解くことができた。アニーにそのことを言うと、とても喜んでくれた。

オレの考えは正しかった。ついに、洞窟の奥に地下へ続く抜け穴を発見したのだ。



"ククルカン"の像。この像の取り扱いには注意せよ



洞窟の奥に現れた地下への通路。この奥にはなにがあるのだろう?

どうやらこの通路は、さらに奥へと続いているようだ。オレたちは先へ進んだ。そして、通路をしばらく進むと、つきあたりの石の台の上に、1つの黄金の像が置いてあった。オレは直感で、この像を手に入れなければならない、と思った。

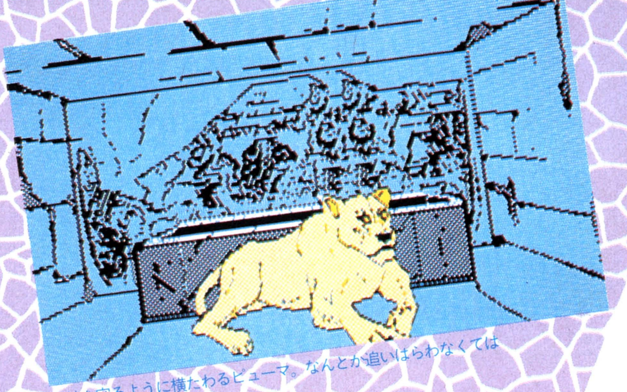
そのときオレは、ふと映画「インディジョーンズ」の一場面を思い出し、その像を入手することに成功した。しかし、その先は再び行き止まりで進めない。しかたなく、オレたちは地上の『太陽の石』のところへ戻った。

オレたちは今、洞窟の地下3階にいる。

『太陽の石』の目が2つあることに着目し、2つ目の謎を解くことができたオレたちは、新しい通路を発見したのだ。

どうやら、この階がこの遺跡の最深部らしい。オレたちは先へ進んだ。すると、突然目の前に広い部屋が現れた。奥には、石棺がある。そして、その石棺の前には、それを守るように、ピューマが横たわっていた。

とっさにピストルをかまえたオレは、1発撃った。ピューマは、それにおどろいたのか、どこかへ走り去ってしまった。



石棺を守るように横たわるピューマ。なんとか追いはらわなくては

エピローグ

改めて部屋を見まわした。壁には、よくわからない壁画のようなものが書かれていた。

オレとアニーは、前へ進み石棺をのぞきこんだ。そこには、ガイコツが眠っていた。そのとき、

「ああっ、これは……」

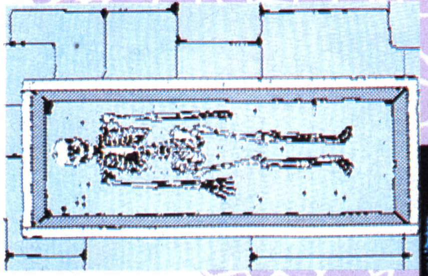
アニーが叫んだ。アニーが見つめる先を見ると、な、なんと、ヒスイがあるではないか!!

とうとう、オレたちはヒスイを手に入れたのだ。

アニーの喜ぶ姿を見ていると、今までの疲れもフッ飛んでしまうように感じられた。

その夜、オレとアニーはホテルに泊り、×××をしてこの調査の終わりをかざった。ムフフ。

そして次の朝、オレは彼女とともに、ウィルソン博士を探す旅にでることにした……。



ガイコツが横たわる石棺。よく調べてみよう

無事ヒスイをみつけだすと見られるアニーの姿!

ゲームの特徴

まず、描画スピードがいちだんと速くなったことをあげよう。PC-88SRだと、信じられないほどの速さで描きあげてしまう。これは、アドベンチャーゲームには、欠かせない条件だが、うれしいことだ。

それから、やたらリアルなグラフィック。

直接、画像入力したということで、なるほどとうなずけるが、ゲームの雰囲気を盛り上げてくれること、まちがいなしだ。

そして、新しい機能の代表として、

●マルチウインドータイプの画面表示

——これによって前の画面がわかるので、自分の通ってきた道を、カンタンに思い出すことができるのだ——

●回想モード

——このモードにより、ビデオの逆コマ送りのように、自分のたどった道すじを知ることができ、ほとんどマップを書く必要がなくなる——

というものがある。

このほかに、連続コマンド入力や、ローマ字カナ変換機能なども備えており、プレイヤーに余分な手間をかけさせず、ストーリーを十分楽しませてくれる。

最後に、続編の『アステカII』も製作進行中だそうなので、期待したい。

徹底研究II

ワールドゴルフ

PC—8801/mkII/SR　エニックス　文／TAKEJUN

最近、ゲームのブームはスポーツものに移ってきている。そのなかでも、ゴルフゲームは人気ゲームの1つだ。そこで徹底研究IIではエニックスから発売された「ワールドゴルフ」を研究してみよう。

レッスン1

このゲームの最大の魅力は、1人でプレイするのではなく、一流プロ30人を相手にトーナメント形式でプレイできることだ。人間も3人まで参加できるので、最高33人でのプレイが楽しめる。

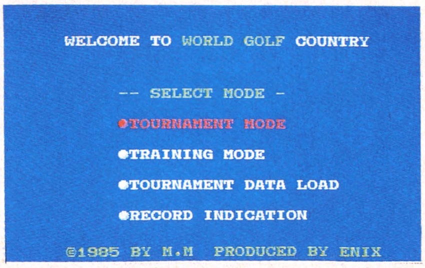
ただ単に、ゴルフシミュレーションゲームをするのではなく、プロの仲間に入ってプレイするということで、雰囲気を数倍もりあげてくれる。

また、グラフィックもまずまずの描画速度を持っているうえ、普通ぬりつぶしですましてしまうようなコースの周囲も、駐車場や草を食べる牛などが描きこまれていて、なかなか凝っている。

コンピュータ診断画面。BEEPの成績はオールAで、100点満点

コースは、18ホール。そしてこの他に、トーナメント戦で10位以内に入賞した人だけがまわれる、エキストラホール9ホールがある。

メインの18ホールは、世界の有名コースをもとに作られていて、まさに、世界のトッププロと競うのにもってこいの設定になっている。



メニュー画面

一方、エキストラホールは独自のコースで、グリーンが砂漠(バンカー)や池のなかにあったりして、攻めにくいむずかしいコースばかりだ(もっとも、入賞した人には逆にとても楽しめるホールかもしれないが)。

そして、とっておきのおまけは、コンピュータ診断だ。これは、ゲーム終了後にコンピュータが、十数項目についてA、B、Cのランクをつけて、プレイヤーの成績を表示してくれるのだ。これによって、自分がどのような項目が苦手かがわかり、次回からの参考になるというわけだ。

レッスン2

このゲームには、

1、トーナメントモード
2、トレーニングモード
3、トーナメントデータモード
4、レコードインディケイション

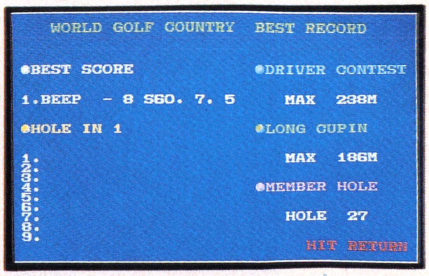
の4つのモードが用意されている。

なかでも、4のモードは、セーブされているゲームのなかの最高記録を、名前と成績について表示してくれる。これによって、入賞を目ざす以外に、記録を出すことを目標にゲームができるわけだ。

次に、実際のゲームに入ろう。

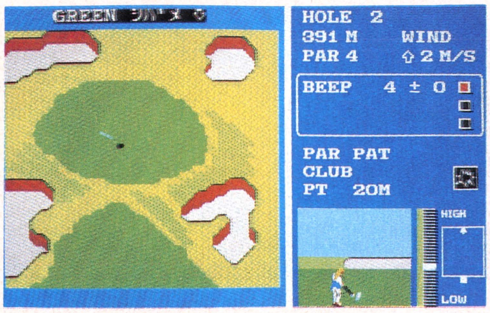
いきなりトーナメントモードに入っても、よい成績は望めないので、まずはトレーニングモードからだ。

このモードでは、同じホールを何度でもプレイできる。ここで十分腕をみがいておくことが入賞への近道だ。なお、エキストラホールも、このモードでのみプレイできる。



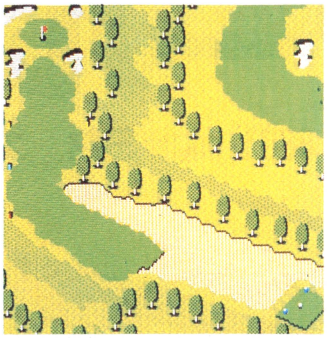
記録表示画面。186メートルのショットがカップインした記録が光る

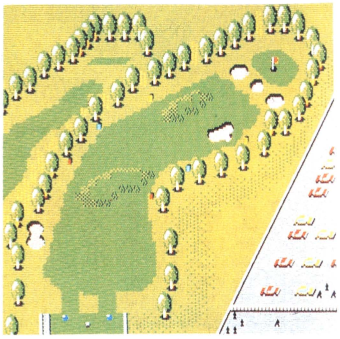
パッティング。うまくカップインすることができるか?!



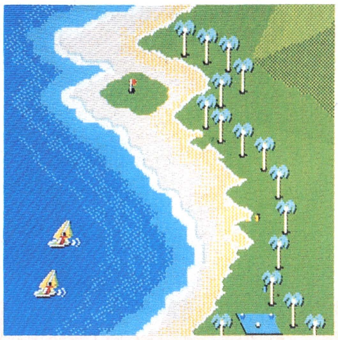
HOLE 4　177M　PAR 3

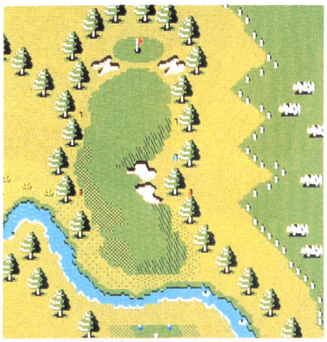
HOLE 3　462M　PAR 5

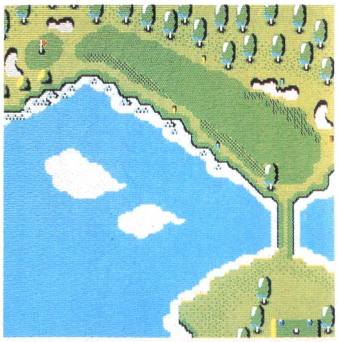

HOLE 2　391M　PAR 4


HOLE 1　379M　PAR 4

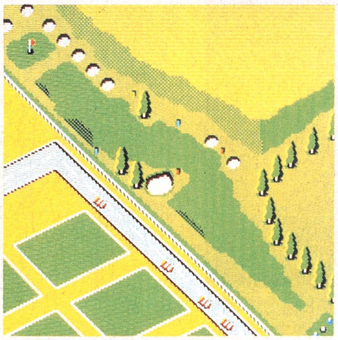
HOLE 8　299M　PAR 4

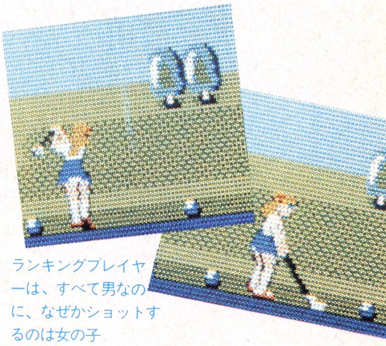

HOLE 7　178M　PAR 3


HOLE 6　398M　PAR 4


HOLE 5　396M　PAR 4

HOLE10　404M　PAR 4


HOLE 9　452M　PAR 5


ランキングプレイヤーは、すべて男なのに、なぜかショットするのは女の子

では、各ホールのポイントについてみてみよう。

●1H……とくに問題はないコースだが、1打目の落下地点が丘のようになっているので、必ずここを越えるようにすることが大切だ。あとは、グリーンまわりのバンカーに入れないように。ただし、アプローチがうまければ苦にはならない。

●2H……ここは手前のバンカーに入れないようにすること。しかし、1打目を飛ばしすぎるとOBや画面下の坂をころげ落ちてしまい、以後が苦しくなるので注意。

●3H……このホールも問題はないが、1打目をフェアウェイ右に落とすと、正面の木がじゃまになるので、キッチリと中央をキープしよう。

●4H……ここは一言、川(池?)に入れないことだ。クラブの選択は慎重(しんちょう)に。

●5H……ここでは、2打目の風の読みとクラブの選択が重要。慎重にいくなら3オン1パットでいくほうがよい。

●6H……このホールは、一見カンタンそうだが、フェアウェイが、丘のようになっているので意外とせまい。フェアウェイさえキープすれば、バーディーもねらえる。

●7H……ショートホールなのでクラブの選択が重要。1オンをねらって攻めるとよい。見た目よりむずかしくない。

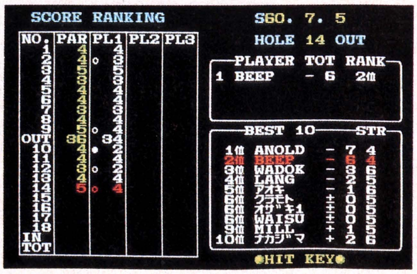
●8H……ここは、1打目がポイント。左に出してしまうと木がじゃまになる。

●9H……このホールは、フェアウェイが盛り上がっているところが3ヵ所あるので、これを必ず越すようにしなければならない。手前に落とすと坂を落ちて50メートルくらいロスすることもある。

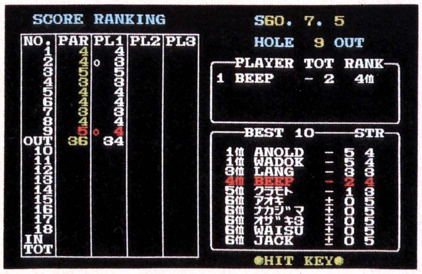
●10H……問題なし。バーディーをねらって攻めよう。

●11H……ここもフェアウェイに起伏がある。必ず土手を越すか、上にのせるようにすれば、バーディーがねらえる。

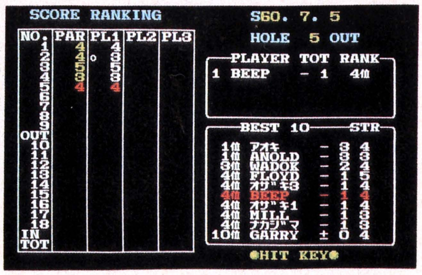
●12H……ここは、ショートだがむずかしい。短ければ川へ、長ければ奥の深いラフにつかまる。ク



イン、5ホール終了。イーグル、バーディーを取り、首位パーマーに1打差

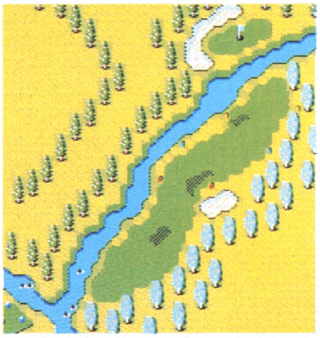


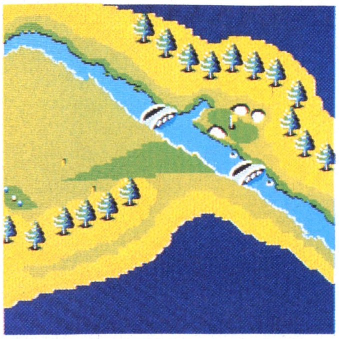
アウト、9ホールを終了。2アンダーとスコアを伸ばしたが、依然4位だ!

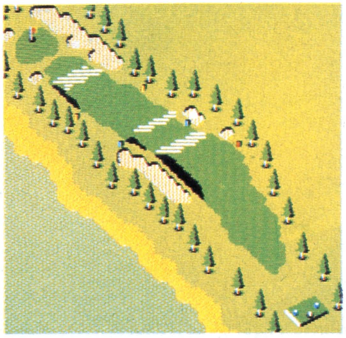


アウト、5ホールを終わったところ。1アンダーで4位につけている

HOLE14 465M PAR 5


HOLE13 420M PAR 4


HOLE12 141M PAR 3

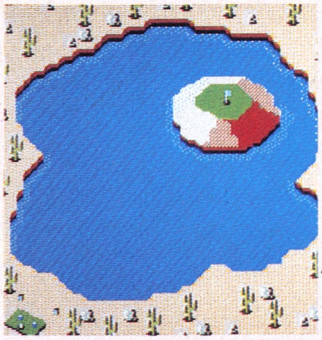

HOLE11 414M PAR 4

HOLE18 493M PAR 5

HOLE17 375M PAR 4

HOLE16 175M PAR 3

HOLE15 406M PAR 4

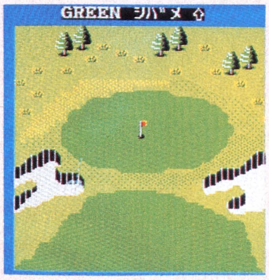


エキストラホール。このような難ホールが9ホール用意されている

ラブ選択と風の読みを慎重に。
●13H……ここは、左の川と右のバンカーに注意。フェアウェイ右は坂になっていて、ここに落とすと右のバンカーに入ってしまうので、ギリギリ左をねらうとよい。
●14H……このホールは、1打目にドライバーを使うと中央の川がじゃまになる。川を越すことはほぼ不可能なので、川の手前からの2打目に勝負をかけるとよい。
●15H……とくに問題なし。確実に攻めれば、バーディーもとれる。
●16H……むずかしそうなコースだが、十分に1オンがねらえるので、左の池は気にせず、大胆(だいたん)にグリーンをねらえばよい。
●17H……このホールは、グリーン近くが海に向かって下っているので、ここに落とすと助からない。あとは、中央の大きな木に注意すればよい。
●18H……最終ホール。フェアウエイを背の高い木が囲んでいるので、この木をいかに避けてショットするかがポイント。

レッスン3

以上が各ホールのポイントだが、カップの位置や風向きも変化するので、そのつど攻め方が変わる。
また、ゲームには直接関係ないが、バンカーや池にボールを入れたときに、砂けむりや水しぶきがあがる、といった細かい演出もうれしい。
いずれにせよ、入賞するには、トレーニングモードでたっぷり練習することだ。
また、トーナメントモードでプレイするときは、つねに緊張して集中力をもっていなければならない。一瞬でも気をぬくと、スコアを乱すことになる。各ホール終了時のスコアが表示されたときに、途中経過をセーブできるので、疲れてきたらセーブして、ゆっくり休むようにするといいだろう。
では、キミもトッププロをめざしてガンバッテプレイしてくれ!!



バンカーや池に入れると、砂けむりや水しぶきがあがる

今回の試合の順位。首位になったので、エキストラホール19~27をプレイする権利が与えられた

全ホール終了。みごとにパーマーを押さえて、8アンダーで優勝!!

ピチピチ、ソフト市場。(いちば)

Elekid

えー、ここ、ELEKID(エレキッド)トライアル実施店では、今日も生きのいい電送ソフトがピチピチしています。NTTの超大型コンピュータ、DEMOSセンターに登録されたパソコンソフトを、お客さまのリクエストに応じて端末に即座に電送。テープに書き込んでお渡しする。だから、品切れがなく、常に最新バージョンのソフトをお買い求めいただけるというわけです。

登録ソフトは、これからどんどん増やします。Oh!シリーズ誌上で発表された新作ソフトも大好評。ご近所おさそい合せの上お越しください、とは、店長さんからのPRでした。

Beep リーダーズサービス

ナイルギャモン(X-1シリーズ)創刊号 ¥1,500
タイタニアン(PC-88シリーズ)'85年5月号 ¥2,000
A-MIDAファイヤーリーダー(X-1シリーズ)'85年3月号/4月号 ¥2,000
マスターマインド CEK ONE マシン語チェックサム(PC-88シリーズ)'85年1月号/2月号/3月号 ¥1,800

PC-8801/mk II

倉庫番 (シンキングラビット) ¥3,400
ホイホイ (光栄) ¥3,500
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
四人麻雀 (テクノソフト) ¥4,000
ゴルフアイランド拡張コース① (テクノソフト) ¥2,000
ゴルフアイランド拡張コース② (テクノソフト) ¥2,000
ゴルフアイランド拡張コース③ (テクノソフト) ¥2,000
ゴルフアイランド拡張コース④ (テクノソフト) ¥2,000

PC-6001/mk II/6601

ダイヤモンドアドベンチャー (マイクロキャビン) ¥3,500
ストーンパニック (アスキー) ¥3,800
ミステリーハウス (マイクロキャビン) ¥3,800
聖なる剣 (クリスタルソフト) ¥4,200
名探偵登場! (クリスタルソフト) ¥4,500
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000

PC-8001/mk II (☆=PC-8001mk II 専用)

☆倉庫番 (シンキングラビット) ¥3,400
忍者屋敷 (マイクロキャビン) ¥4,200
クフ王の秘密 (光栄) ¥4,500
銀河戦略 (光栄) ¥3,500
ブーメラン (アスキー) ¥3,800
☆四人麻雀 (テクノソフト) ¥4,000
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
☆ゴルフアイランド拡張コース① (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース② (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース③ (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース④ (テクノソフト) ¥2,000
マッドファイター (テクノソフト) ¥3,300
プリンセスレスキュー (テクノソフト) ¥3,300
ネイラー&モンスター (テクノソフト) ¥3,300
ミサイルパニック (テクノソフト) ¥3,300
スペースフラッパー (テクノソフト) ¥3,300

FM-7/8 (☆=FM-7専用)

☆名探偵登場! (クリスタルソフト) ¥4,500
☆倉庫番 (シンキングラビット) ¥3,400
☆ミッドナイトコマンダー (マイクロキャビン) ¥3,800
☆不思議の国のアリス (マイクロキャビン) ¥3,500
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
ホワイトホール (テクノソフト) ¥3,500
プラネットウォーズ (テクノソフト) ¥3,500
ザ・スターワールド2 (テクノソフト) ¥3,500
☆ゴルフアイランド拡張コース① (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース② (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース③ (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース④ (テクノソフト) ¥2,000

MZ-700

バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
スネーク&スネーク (テクノソフト) ¥3,300
タンクタンク (テクノソフト) ¥3,300

MZ-2000

不思議の国のアリス (マイクロキャビン) ¥3,500
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000

Oh!PCリーダーズサービス

ビットイメージイラストツール(PC-8001/mk II, 8801/mk II/SR) '84年 3月号 ¥1,500
3-Dワイヤーフレーム テープ版/ディスク版*(PC-8801/mk II/SR) '84年 4月号 ¥1,500
売り上げ予測と利益予測(PC-8801/mk II/SR) '84年 4月号 ¥1,500
アクセスーロゴ(PC-8800シリーズ)85年8月号 ¥2,000

Oh!FMリーダーズサービス(各¥1,500**)

ディスクエディタ<ZAP FM> (FM-7/NEW7/77,8,11/SI/AU/EX) '84年 Vol.7
裏RAMディスク(裏DISK BASIC) (FM-7/NEW7/77)'84年11月号
<Eツール>(要 漢ROM) (FM-7/NEW7/77,8,11)'84年12月号
エラーエディタ(FM-7/NEW7/77,8)'84年12月号
ピクチャーエディタMK4(FM-7/NEW7/77)'84年12月号
ピクチャーエディタMK4 CAX21(FM-7/NEW7/77)'85年 2月号
機械語開発ツール(FM-7/NEW7/77/8)'85年 1月号
文字列サーチ(FM-7/NEW7/77)'85年 2月号
グラフ作成ツール(FM-7/NEW7/77/8、11[400L]) '85年 2月号
フルスクリーンエディタ(FM-7/NEW7/77)'85年 2月号
F-BASICプログラミングツール テープ版/ディスク版*(FM-7/NEW7/77、8 V1.0)'83年 Vol.5
使い勝手のよいマシン語モニター(FM-7/NEW7/77、8、11[除BS]) '84年 4月号
{オンメモリBASICチェックサム / ロールアップダウンのスクリーンエディタ} 2本1組(FM-7/NEW7/77,8)'84年8月号/11月号/'85年3月号
簡易ワープロ(FM-7/NEW7/77/8、11[除BS]、11[400L]) '84年5月号
{BASICプログラムコンプレッサ / グラフィックプログラムジェネレータ} 2本1組(FM-7/NEW7/77) {'84年8月号 / '84年9月号}
アドベンチャーゲーム開発ツール(FM-7/NEW7/77)'84年4月号
簡易ワープロ拡張版**(FM-7/NEW7/77)'85年 3月号
高速ディスアセンブラ(FM-7/NEW7/77、8)'85年 4月号
スリーピングウォーカ テープ版(FM-7)85年5月号
スリーピングウォーカ ディスク版*(FM-7)85年5月号
MONコマンドの拡張(FM-7)85年5月号
裏RAMファイル(FM-7)85年6月号
ニュータイルペイント(FM-7)85年6月号

(注)* プログラムはすべてテープに書き込んでお渡しします。
**FMシリーズ用"簡易ワープロ拡張版"のみ、定価2,500円となります。

■ELEKID端末はこちらのお店に!

札幌	九十九電機札幌1号店☎011(241)2299
仙台	DAC仙台東口店☎0222(91)4744
東京	西武百貨店池袋店☎03(981)0111
	ラオックス中央店☎03(253)1341
	丸井吉祥寺店☎0422(48)0101
	ヤマギワテクニカ☎03(253)0121
静岡	すみやパソコンアイランド☎0542(55)8819
名古屋	栄電社本店テクノ館☎052(581)1241
大津	西武百貨店大津店☎0775(24)8395
大阪	J&Pテクノランド☎06(644)1413
神戸	星電社Cスペース☎078(391)8171
福岡	ベスト電器福岡本店☎092(781)7131
	カホマイコンセンター☎092(714)5155
新規設置	(7月18日より)
東京	J&P渋谷店☎03(496)4141

SOFT BANK

㈱日本ソフトバンク
本社/〒102 東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F
●エレキッドに関するお問い合せは☎03(237)0965営業政策室まで

びーぴんぐルーム

夏休みでも休めないぞ！ゲームのけいこ!?

ゲーム狂なのじゃ

●MSXのハイパーオリンピックで、走り高跳びのどんな高いバーでも軽く飛びこえる必殺ワザを発見。やり方は単純です。まず最初と1歩目、2歩目のところでそれぞれ1回ずつ、合計3回軽くRUNを押します。そのままゆっくり走らせ、バーの直前まで来たらJUMPボタンを押します。このときボタンをはなさずにずっと押し続け、バーの上を通らずに下を通り、バーを落とさずにマットに乗ると大成功。どんなに高くてもミスになりません。

（大阪府　片山一也）

SHOTANのスターフォース

スターフォース謎(なぞ)の金面（点100万点也）の出し方について多くの読者から山のような手紙が届いておりまーす。

まずセガ版ケラの出現確率について大阪府の七浦君が情報を送ってくれたので紹介しちゃおう。彼の研究結果によれば、もっとも確率の高いのが左端、次が右から2番目、続いて右端、左から2番目、もっとも出にくいのが真ん中ということだ。試してみてはいかがかな。ただし結果が思うようにいかなくっても、このSHOTAN、責任はとらないのであしからず。

問題の象形文字(しょうけいもじ)については、「××大地が輝き、喜びを見る」と書いてきた人もいるけれど、ほかにも訳し方があるかもしれないね。図書館などで調べてみるのも手じゃないかな。

それからファミコン版では電話での情報提供がとても多かったので……。このSHOTAN、編集部にはほとんど現れないんで、なるべくハガキか手紙でお願いしたい。

紹介したいハガキはまだまだたくさんあるけれど、ここでお願い。セガ版ヒドンの位置をだれか教えてほしいんだけど……。じゃ、またね。バイバイ！

サークル紹介

★BGM会員募集

ファミコン・セガなどのゲームソフトや、X1シリーズ、PCシリーズなどのパソコンを持っている人たちで活動しています。詳しくは60円切手を同封のうえ下記まで。〒329-21　栃木県矢板市木幡2032の1　小沼史明B係。

★HI-SCORE

当クラブは、ファミコンのクラブで、現在3名の会員で活動しています。内容はファミコンソフトの交換、売買です。入会したい人は、60円切手を同封のうえ下記まで。〒347-01　埼玉県北埼玉郡騎西町中種足1254の6　新井誠司（PHB係まで）。

★千葉ファミコンF・C

当クラブでは月1回ファミコン新聞を発行しています。入会できるのは千葉県の小学生に限ります。入会希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、一番好きなソフトを書いて下記まで。〒260　千葉県千葉市天台3の9の2　宮木義輝。

★MAC入会案内

当会はアーケードゲームの会です。毎月1回、会誌を発行しています。内容はゲーム必勝法などです。詳しくは、60円切手、入会する方は250円切手同封のうえ、下記まで。〒116　東京都荒川区西日暮里1の22の6　久保崇MAC係。

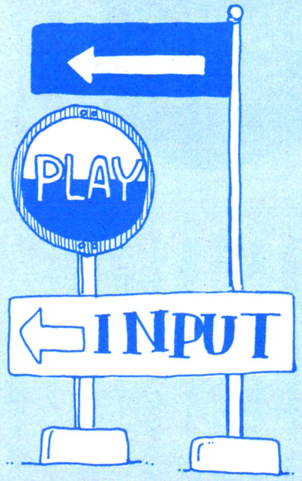
★BOMB　MSXクラブ

文字どおりMSXユーザーのクラブです。将来はファミコンもやっていきたいと思っています。詳しくは60円切手同封のうえ下記まで。会誌を1冊タダでお送りします。〒053　北海道苫小牧市しらかば町1の4の1　御田修司「BOMB　MSX　CLUB」。

★X1プレイヤーズクラブ

全国のX1シリーズユーザーの方、どんどん入会してください。活動内容はソフト情報交換、2ヵ月に1度の会報発行などです。会費は半年で500円。詳しくは往復ハガキで下記まで。〒679-43　兵庫県新宮町香山1152の8　山根宏。

★全国のX1ファンのみなさん、ボクと友達になってください。人数が多くなればクラブも作りましょう。往復ハガキを待っています。〒560　大阪府豊中市走井1の1の5　長田力作。



★XCK会員募集

当クラブではX1ユーザーを募集しています。入会の条件は①テープであること。②近畿地方の方(かた)。③定員10名です。活動内容は会誌発行、ソフト情報交換、そのほか。詳しくは60円切手同封のうえ下記まで。〒590　大阪府堺市中安井町1の4の107号　山本賢一「XCK」係まで。

★GAME狂クラブ

FM、PC、X1、MZ-1500、ファミコンを中心としたクラブです。内容は月1回の会誌発行です。アドベンチャーのヒント、プレゼント、情報交換などいろいろです。まずは往復ハガキで！〒339　埼玉県岩槻市慈恩寺1159の3　小林宏まで。

★X1・PC・CLUB

当クラブは、X1、PC、ファミコンなどの情報交換やゲームを楽しむクラブです。

ゲーム大会もあります。入部希望者（資格小5から中2まで）は、学校名、学年、氏名を書いて下記まで。〒520 滋賀県大津市杉浦町6の31 友近登。

★PC6001シリーズのクラブ「プロテクト」です。

月1度会誌発行あり。そのほかソフト情報交換など。月会費は200円です。詳しくは60円切手同封のうえ下記まで。〒228 神奈川県相模原市新磯野4の6の2の21-2 羽生健太郎。

★ON-ON CLUB

PC-6001、PC-8001、X1ユーザーなら誰でも入会できます。活動内容は情報交換、クラブ誌（年4回）発行などいろいろ。詳しくは60円切手同封のうえ、下記まで。〒068 北海道岩見沢市志文本町3の2 満田勝則。

★パーソナルコンピュータ6000クラブ

PC-6001／mkII／6601のクラブを作りました。内容はクラブ誌発行などです。入会できるのは小・中学生に限ります。詳しくは60円切手同封のうえ下記まで。〒246 横浜市瀬谷区瀬谷町2591の1鈴木宏昌「入会係」。

★FM-7ユーザーズクラブ「ポチ」

我がクラブではソフト情報交換、ゲームの必勝法などを行っています。このほか月1回の会誌発行もしています。詳しくは60円切手同封のうえ、下記まで。〒720 広島県福山市川口町1の830の2 酒井栄一。

★FM-BOX

当クラブではFM-7ユーザーを募集しています。活動内容はソフト情報の交換、アドベンチャーの解答、アクションゲームの㊙テク発見などさまざまです。入会金、会費は不用です。入会希望者は60円切手同封のうえ下記まで。〒167 東京都杉並区上井草2の15の21 田中政彦。

テレホビー族のひろば

とっておきのカクレ技を紹介しちゃおう!

忍者くん

●忍者浮遊の術。一番下の所で黒子(くろこ)とどつきあい、すかさずその黒子の方向のボタンと手裏剣(しゅりけん)のボタンを一瞬押します。するとピュンという音とともに忍者くんがなぜかその下に落ち、また一番上から落ちてくるのを繰り返しますが、火の玉が出て死ぬときもあります。（埼玉県　佐藤裕之）

ディグダグ

●ディグダグの必殺裏技発見

最初左横を掘り、次に上を掘ってじっとしていると、プーカが目変化(めへんげ)したままやられないのです。プーカがディグダグにくっついてふるえているのには笑えます。穴を掘るときは微妙なコツがいって、20点ぐらい掘るといいようです。これをやると、目変化からモンスターになったのにふれたり、その位置から動くとやられます。

もうひとつ、ディグダグやゼビウスをさしこみ、スイッチON! そしてリセットボタンをタタタ……とハイパーオリンピックなみに押すと、ハイスコアが0点になります。（福島県　曳地信寛）

埼玉県飯能市・川村拓央くん

マッピー

●透明落とし穴の技です。8面のまん中にトランポリンが2つ、左側にドアがありますが、まず敵を取手(とって)側のほうでぶつけます。するとトランポリンにはね返ってくるので少しひきつけてドアをしめると、気絶してミューキーズ300点、ニャームコ1000点もらえます。

（埼玉県　佐藤裕之）

●マッピーの必勝法。ファミコンにマッピーのカートリッジを入れてから少しずつ手で抜くようにずらしていきます。EJECTだとうまくいきません。すると画面がぐちゃぐちゃになるのでリセットを押してからスタートさせます。しかしまだ画面がおかしいので、ゆっくりカートリッジをさしこみます。うまくやらないと止まってしまいます。さて、画面の床やドアの配置が変わっていればOK! たちまち（?）点が増え、マッピーの数も増えていきます。

（神奈川県　岩城豊）

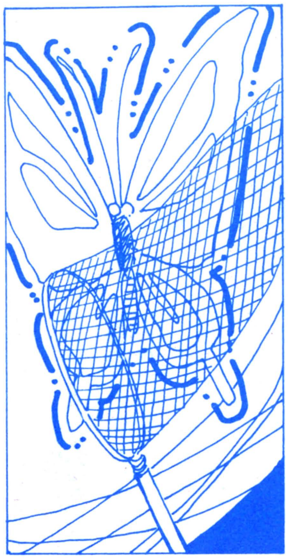
シンドバットミステリー

●セガのシンドバットミステリーの最初の面にはなんとワープが2つあります。左上の階段のとちゅうで右にレバーを向け、そのままにしていると、右上の段のところに出ます。もうひとつは左右中央にあります。タイミングがあわないとガイコツが来て死ぬこともありますが、慣れるとかんたんで、逃げるときや宝をとるときにとても便利です。

（香川県　長田泰弘）

ちゃっくんぽっぷ

●ちゃっくんぽっぷの1面で"もんすた"を1匹も殺さずにちゃっくんを2機増やす㊙テクです。次のとおり。1回も止まらずに動いてハートの所まで行きハートをすくう。ハートが飛んでいったらその後を追う。するとEXITに一番近い"もんすた"の卵の前を通りすぎるとき卵が緑色に変わるので、そのすきにEXITに入る。これで1機と、さらに2万点で1機増えると



いうわけです。

●ちゃっくんぽっぷのスーパーハートの出し方ですが、1面は3つ目、2面は1つ目、3面は4つ目……と、円周率になっています。

（奈良市　笠井裕行）

●ファミコンのちゃっくんぽっぷで、時間切れ寸前にバクダンを落としておくと、画面が真っ暗になってちゃっくんが落ちる場面のとき、画面の上のほうでバクダンがはじけます。はじけるだけで音はしません。

（千葉県　徳田兄弟＝暁・学）

レッキングクルー

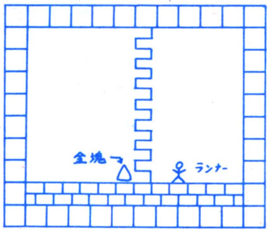
●レッキングクルーの隠れキャラを紹介します。サンタクロース、ネコ、クロンボ、ケムシ、青い服の人などいっぱいありますが、なかでも黄金のハンマーをハンマーでたたいて取るとスピードが少し早くなり、壁を壊すのもずっと楽になります。そのハンマーの出し方ですが、たとえばステージ6。始まったらそのまま右に進んでダイナマイトを壊し、すぐその列の左はしに進み、ここのダイナマイトも壊す。そのまま上にあがって下から3段目の左のダイナマイトを壊してハシゴを登ると出てくるはずです。

（神奈川県　中山智雄）

ファミコン ロードランナー

●バグ発見！　EDITでランナーをセットせずに始めるとランナーは決まった所から出てくる。そこでその下にレンガを10コぐらいやってスタートすると、1回目は自殺。もう1度スタートさせるとランナーが出ない。その時右か左かに穴を掘ると、なんとランナーが色ちがいのロボットになって出てくる。ただし、少しでも動くと普通のランナーにもどってしまう。

（神奈川県　S・O）



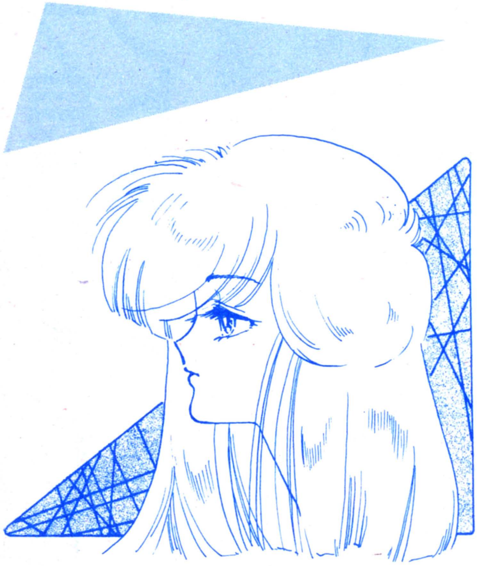
●ロードランナー第3のバグ、透明脱出ハシゴを発見。右図のような面で、スタート。金塊をとって同時にハシゴの下のレンガを掘ると脱出ハシゴがでてくるが、穴を掘った上だけハシゴはない。そう、これがバグなのだ。でも登れる。ほかのやり方でもやってみて。

（大阪府　ぶらじる…？㊄）

●6面目のスタート地点ななめ右上のハシゴ2コ目のところで死ぬ気で待っていると、番兵がランナーの体の下を通りぬけて自分から穴にはまりに行く。このテクは9面の左端下から3段目でも使えます。これ以外にもあるかも知れないのでためしてみてほしい。

（奈良県　藤岡智亮）

ファミコン サッカー



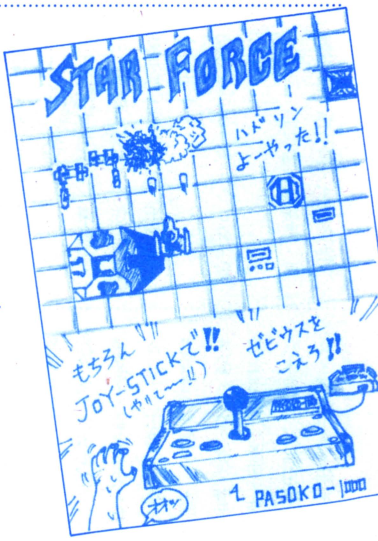
●自分のゴールキックから直接相手ゴールに入る大必勝法を発見。まずはシュートして相手キーパーにとらせる。そのボールをキーパーがパスしている間に、画面上方にいる味方を下のコーナーの端に行かせておく。コントローラーはこの人に置いたまま相手にシュートさせ、取ったら今移動させておいた人にパスする。するとそのボールは高〜く上がり、そのまま相手ゴールへ。相手キーパーはバウンドが高くてとれないのだ。

（北海道　安田智昭）

●7月号のテレホビー族に〝LEVEL5ではゴール近くに行ったらとにかくシュートしてみよう〟などとあったがそんなのではダメ。もっと確実な方法があります。ボールを持ったら端の方をドリブルし、ゴールのななめ前からシュート。するとキーパーの横をボールは通過していき、ゴールに入ります。

（東京都　杉山修二）

●必殺バナナシュートをお教えします。相手側のコーナーでコーナーキックになるようにし、レバーを左いっぱいにして、ボールを左に移動させます。そしてコントロールを一番下に合わせてシュートするとバナナシュートになり、レベル5に楽勝できます。



京都市山科区・和田伸一郎くん

（山口県　織田拓伸）

フリッキー

●セガのフリッキーでタイムボーナス表示のときリセットを押すと、すぐではなく次のラウンドに進んでから一時停止になります。そこでもう一度リセットを押すと、なんと親鳥フリッキーがジャンプしたときの音、ピヨピヨをとったときの音がしなくなります。

（東京都　本橋威）

フォーメーションZ

●得点の高いヘラの退治の仕方を教えちゃいます。①ヘラが出てきたら、ヘラの砲台に少し触れるほど近づきます。②そこで左下を押しながらⒷボタンを押し続けます。③しばらくすると、ヘラはすごい光とともに爆発します。

（愛知県　沢井康彦）

●なんと海の上でジャンプができるという裏ワザを教えよう。海上に出てからまちがえて地上形態になってもこわくない。海に落ちる瞬間にAボタンを押すと、海上でジャンプ。そして変形して再び上空へ……タイミングがよければ、2、3回もへっちゃら！

（神奈川県　芳賀裕樹）

ゼビウス

●ゼビウスで、ソルにブラスターを撃ち、タイミングをあわせてスタートボタンを押すと、ソルの影が消えて丸い部分だけが残る。またドモグラムにも同じことをすると、ドモグラムが消えて照準のあとだけが残る（タイミングがむずかしい）。

（奈良県　水谷賢彦）

マリオブラザーズ

●マリオブラザーズについて一言。9面目から出てくるフリーズを60回ほど壊し続けると隠れキャラ（恐らくカブト虫だと思う）が出る。
（三重県　久志本隆明）

ギャラガ

●ギャラガで、あることをすると「HERO」という文字と子供の顔がスコアの横に出ます。
（三重県　田端喜行）

●まず1ステージで1匹も撃たずに全部のギャラガをならべます。そして一番左下端のギャラガだけを撃たないで、ずっと1匹だけにして15～20分くらい放っておくと弾を出さなくなります。するとあとは、どのギャラガも攻撃してこなくなるので、らくらくハイスコアが出せます。
（長野県　大日方雄一）

ファミコンベースボール

●ランナーが1塁にいるとき、ホームランだな、と思ったら1塁ランナーを走らせろ。ボールが観客席に入る前にそのランナーを1塁にもどせ。そうするとアウトになる。名づけて「ホームランアウト」。
（千葉県　織田治）

ファミリーベーシック

●ファミリーベーシックで、10 REM チョウチョウと入力してLISTを取ると、なぜか、10 REM チウチウとなり、「ョ」がぬけてしまう。他にも、10 DATA ペットントン（前にやってた番組だ）と入れてLISTを取ると……なんじゃこりゃ？（神奈川県　大原馨）

7月号読者プレゼント当選者

（敬称略）

①ロボパル
徳島県・篠原健一／兵庫県・三宅孝之／大阪府・田中伸征／宮崎県・礒田藤一郎／山口県・松田徹／東京都・山本尚／京都府・大西恵吾／香川県・松下真／新潟県・高橋一禎／愛知県・田中茂／東京都・尾口晃章／神奈川県・碓井和仁／千葉県・丸山敬司／徳島県・川本義則／群馬県・岩崎直樹／大阪府・宮尾一彰／沖縄県・長田修／広島県・玉木昌知／神奈川県・野口靖弘／神奈川県・青木陽子

②PASOKO
秋田県・嵯峨進／福島県・夏井淳一／愛知県・石原純也／島根県・佐々木保／福岡県・西島寛朗

③サッカー
滋賀県・押谷修／千葉県・高木淳／大阪府・宮井嘉彦

④忍者くん
静岡県・望月勝彦／東京都・糟谷清文／福岡県・志賀誠司

⑤ディグダグ
石川県・足立昌宣／新潟県・小林孝浩／大分県・中村紹司

⑥アステカ
神奈川県・北原基広／東京都・長昌秀年／大阪府・柴田啓一／茨城県・平野主税／大阪府・塚本英之

⑦TOKYOナンパストリート
岡山県・鎌田晃蔵／福岡県・吉松保穂／栃木県・大島雅士

⑧クレイジーランド
福井県・磯見淳／宮城県・上西英介／新潟県・長谷川光朗／兵庫県・上中寛仁／東京都・渡辺徹

⑨ドラゴンスレイヤー
東京都・沖山秀行／愛知県・鶴見孝昭／岡山県・木村孝志／兵庫県・小池隆寛／埼玉県・栗原章浩／北海道・斉藤佳信

⑩TANTANたぬき
大阪府・中村健一／香川県・小南雅志

⑪ZEXASリミテッド
山形県・星信広／岐阜県・岡田泰芳／新潟県・野口詳卓

⑫ワンパクアスレチック
千葉県・飯田圭介／東京都・鈴木知弘／東京都・国分直樹

⑬ハイパーオリンピック
高知県・岡本守正／新潟県・高見和哉／大分県・友延紀幸

⑭ハイパーオリンピック2
北海道・熊谷嘉人／神奈川県・鈴木茂／富山県・山崎敬史

⑮ハイパースポーツ
徳島県・中西誠久／静岡県・堀江孝洋／大阪府・田端寿徳

⑯ハイパースポーツ2
島根県・柳浦季英／高知県・吉村広志／岡山県・南良孝

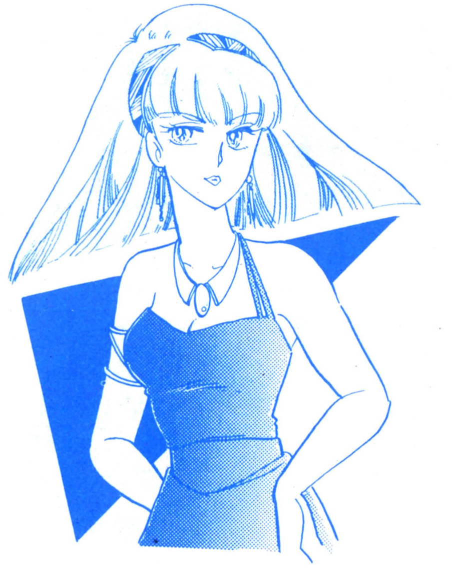
⑰ぼくとわたしのファミリーベーシック教室
埼玉県・立川正和／東京都・川辺光彦／新潟県・佐伯温／東京都・冨士英俊／千葉県・大河内一夫

⑱ファミリーベーシックで歌おう
大阪府・松村勝／島根県・高森正典／栃木県・手塚俊吾／神奈川県・早川裕之／京都府・加治安積

⑲テディーボーイ・ブルースポスター
神奈川県・植田浩之／新潟県・橋田篤英／福岡県・池田浩二郎／愛知県・堀田猛／静岡県・佐々木辞典／鹿児島県・堂園浩二／北海道・田中知明／兵庫県・米丸新也／神奈川県・安田健一／群馬県・小谷野幸次／広島県・黒瀬圭一／和歌山県・北村宏治／神奈川県・佐藤亘／滋賀県・中村豊／長野県・山崎哲生／茨城県・大嶋勝行／神奈川県・田中仁道／北海道・渡利克義／埼玉県・渡辺幸太郎／埼玉県・坂本武志／岐阜県・常川健一／熊本県・宮本健二／愛知県・伊藤努／山形県・高橋勲／新潟県・西元洋史／広島県・丸西憲治／大阪府・宇崎真／静岡県・細井明幸／新潟県・高橋正貴／静岡県・榊原款

⑳エグゼド・エグゼスTシャツとボールペン
神奈川県・入江公彦／広島県・益本康史／神奈川県・足立明俊／福島県・小林弘明／千葉県・伊藤紀世彦／島根県・戸谷秀和／岩手県・照井洋一／静岡県・笠松聖也

㉑アベックホルダー
徳島県・宮本博史／北海道・谷口一／広島県・橋本貴司／滋賀県・馬渕浩／大阪府・鈴木豪／神奈川県・菅沼将之／北海道・高岡博司／神奈川県・八木典和／神奈川県・渡辺純弥／神奈川県・岡本尚哉



読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数12815

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ゼビウス	2512
2	5	忍者くん	1607
3	3	サッカー	1432
4	2	イー・アル・カンフー	996
5	36	ディグダグ	834
6	12	スターフォース	748
7	4	チャンピオンシップロードランナー	727
8	11	ちゃっくんぽっぷ	493
9	6	バンゲリングベイ	376
10	10	フォーメーションZ	345

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数13558

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ドラゴンバスター	1723
2	32	戦場の狼	1348
3	2	ゼビウス	1249
4	4	スパルタンX	883
5	5	ツインビー	590
6	7	1942	552
7	11	スターフォース	514
8	41	メトロクロス	509
9	3	イー・アル・カンフー	486
10	10	エグゼド・エグゼス	442

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数13563

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ハイドライド	2686
2	2	ブラックオニキス	1090
3	3	ロードランナー	883
4	5	ウイングマン	815
5	4	ゼビウス	809
6	7	野球狂	651
7	6	ファンタジアン	486
8	18	ドラゴンスレイヤー	428
9	8	イー・アル・カンフー	315
10	9	ちゃっくんぽっぷ	280

※この集計は、7月号愛読者カードでの得票数によるものです。

8月号のゴメンナサイ

●7月号72ページ、4570行の、4570 FF=DM*INT(I は、I(いち)の誤りでした。
また、74ページ、6470行の、6470 IF DFY(I,I) はX(エックス)の誤りでした。
●8月号17ページ、ビゴーラは200点の誤りでした。
●同38ページ、中段の写真キャプションで、壁につぶされちゃうは、壁につぶされないの誤りでした。
●同41ページ、ジョイボールの価格3900円は3980円の誤り、また発売時期は8月中旬の誤りでした。
●同41ページ、アスキースティックは、イー・アル・カンフー、ハイパーオリンピックでも動くことが確認されました。
●同71ページ、「ばーん」リスト中、130行を次のように

```
130 LOCATE X,Y:PRINT"大";:EXEC &HD0A0
```

1010行を次のように、

```
1010 X=16:Y=8:LOCATE X,Y:PRINT"大"
```

また「くわみなり」リスト中、96行を次のように、

```
96 LOCATE X,Y:PRINT"文";
```

130行を次のように、

```
130 LOCATE X,Y:PRINT"文";
```

それぞれ訂正してください。

大募集

Beep Loadゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発売のオリジナルゲームをどしどし投稿してください(ショート、ロングいずれも可)。
●プログラムはテープに入れてください(投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください)。
●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください(原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください)。

原稿

「びーぴんぐルーム」と「スペースバー(はみだしBEEP)」の2つについて、原稿を募集します。
①「びーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい/ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり/期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもOK。みんなの声を書いてください。
●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。
②「スペースバー(はみだしBEEP)」にも、みんなの声を寄せてください。
●原稿は100字以内にしてください。
★①、②とも、原稿はたて書きにして編集部に送ってください。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2－1 (株)日本ソフトバンク出版部 BEEP編集室

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。(1・2・3・5号は品切れ)
どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価(1冊360円)のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業部(03・261・4095)へお問い合わせください。
〒102 東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部 営業部あてにお願いします。

●4月号

☆特集 ビデオゲーム・グラフィティ
・隠れキャラクイズ39
・秘密のベールに包まれた開発現場直撃取材!
☆ファミリーコンピュータ
・戦え! エクセリオンの勇士たち
☆特別企画 MEGA ORBIS
・プリンス・コルマ探偵局(4)
☆徹底研究シリーズ
・ウイングマン

●6月号

☆特集 パソコンゲームでワッショイ!!
・ファンタジアン徹底研究講座
・スターアーサー伝説傾向と対策編
☆ファミリーコンピュータ
・けっきょく南極大冒険/スペース・インベーダー/ギャラガ
☆アクセス・トゥー・アメリカ
☆ビデオゲーム・ラボ
☆パワー全開!!セガのゲームワールド

●7月号

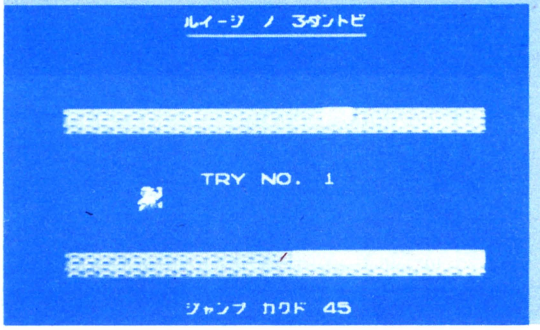
☆特集 スポーツ・エキスポ'85
・サッカー、陸上、体操、ピンポン、テニスほか
☆徹底研究
・ドラゴンスレイヤー 魔宮の戦い
☆ビデオゲーム・ラボ
・テディーボーイ・ブルースほか
☆ファミコン・ゲーム
・ディグダグ/フラッピー/スターフォースほか
☆特別企画 MEGA ORBIS

●8月号

☆特集テレホビーゲーム大作戦 パートII
・スパルタンX/ドラゴン・ワン/スターフォース/ZOOM 909/ドアドア/ロードファイター/ジッピーレース/レッキングクルーほか
☆徹底研究 ハイドライド
☆緊急レポート エプシロン3
☆ビデオゲームラボ ワイバーンF－0ほか
☆新連載 YATATA WARS

Beep Load

続々と登場、ファミリーコンピュータ版スポーツシリーズ!! 今回は、ルイージの3段とびです。キミは、世界記録をぬりかえられるか?!



ルイージの3段とび

ファミリーコンピュータ
水野雨男

はじめに

ファミコン版スポーツシリーズ第3弾、3段とびをお送りします。今回の主役はルイージです。さあ、ワールドレコード目指して、レッツトライ!

遊び方

今までのものと同様、カーソルキーの→とスペースバーを使います。スタートのファンファーレがなったら、→キーをたたきます。するとルイージが走りだします。ふみきり板の前まで来たらスペースバーを押します。するとジャンプ角度が表示され、スペースバーを押し続けている間、大きくなっていきます。ここだと思った瞬間、スペースバーから手を放してください。そのとき表示されている角度でルイージがジャンプします。これをHOP・STEP・JUMPと行って、1トライが終了します。1ゲームで3回トライできます。なお、とちゅうでゲームをやめたいときは、ESCキーを押すとやめることができます。また、飛距離は45度で飛んだときが一番でるようになっています。みんなでワイワイやりながら遊んでみてください。

プログラムについて

プログラムはリストのとおりにうちこんでください。そしてRUNさせる前に必ずセーブしておきましょう。POKE文を使っているので、暴走の可能性があるからです。変更できる点としては、登場キャラの変更、サウンドなどがあります。適当にいじってみてください。

ところで、とうとう本家本元のハイパーオリンピックがでてしまいましたね。やってみましたか。さすがおもしろさ、動きのよさ、すべてよくできています。ファミリーベーシックであそこまでやるのはちょっと不可能ですが、できるかぎりがんばってみようと思います。みなさんからのはげましのお便り待ってます。

最後に、今回はサウンドのところにPOKE文を使ってみました。KAZ氏の6月号の記事を参考にしましたが、あのわかりにくい記事を解読するのにえらく手間どってしまいました。ぜひともKAZ氏には、もう一度わかりやすく説明してほしいと思います。いやーファミコンって本当にいいモンですね。

BGグラフィック画面データ

	Ø	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Ø									ル	イ	ー	ジ		ノ		3	ダ	ン	ト	ビ								
1									K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52								
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	M52	M52	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42
8	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42
9																												
10																												
11																												
12										T	R	Y		N	O	.												
13																												
14																												
15																												
16																												
17																												
18	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52
19	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42
20																												

◑ファミリーベーシックのめんどうな儀式をやらないですむ方法がある。電源をオンにして、「T」キーを押したままリセットボタンを押す。するとBASICの画面が現れる。(島根県益田市・イーアルカンフー・12歳)

ルイージの3段とび　ファミリーコンピュータ　LIST 1

```
1000 A=&H0:B=&H1:E=&H2:G=10:DIMR(E):CGSETB,A:PALETS A,15,48,38,18:FORI=A TOE:DEF
SPRITEI,(B,B,A,B,A)="":NEXT:POKE&H680,B,A,&H3,E,&H5,&H4,&H7,&H6,13,12,15,14:SPRI
TEON
1010 T=A
1020 VIEW:LOCATE16,12:PRINTT+B:X=16:Y=63:D=B:P=&H6:C=A:K=A:F=A:SPRITED,X,Y:PLAY"
T1Y102F3R1F9":POKE&H4015,&H17:POKE&H4000,E
1030 IFINKEY$=""THEN1030
1040 POKE&H4001,&H78,A,A:C=C+B:IFC>&H4 ANDP>A THENP=P-B:C=A
1050 W=ASC(INKEY$):IFW=32THEN1110
1060 IFW=&H1BTHEN1220
1070 IF(W=28ANDK=A)OR(W=A ANDK=28)THENC=A:K=W:P=P+B
1080 X=X+P/G:IFX>162THEN1190
1090 SPRITED:D=D+B:IFD=E THEND=A
1100 SPRITED,X,Y:POKE&H4001,&H78,&H80,&H9:GOTO1040
1110 GOSUB1300:P=P*11/G:GOSUB1300:P=P*11/G:GOSUB1300:IF(F=A ANDX<162)THEN1190
1120 LOCATE&H5,12:PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏ ﾉ ｷﾛｸ      ":R=(X+51)*15/E:I=230:J=X:IFF=A THENR=(X
-163)*15/E:I=X:J=18
1130 DEFMOVE(A)=SPRITE(&H4,&H3,E,(I-162)/E-B,A,A):DEFMOVE(B)=SPRITE(&H4,&H3,E,(J
-16)/E-B,A,A):POSITIONA,163,63:POSITIONB,16,151:MOVEA
1140 W=(XPOS(A)-163)*15/E:GOSUB1280:IFMOVE(A)=-B THEN1140
1150 IFF=A THEN1180
1160 ERAA:MOVEB
1170 W=(XPOS(B)+51)*15/E:GOSUB1280:IFMOVE(B)=-B THEN1170
1180 W=R:GOSUB1290:LOCATE16,12:PRINTW$:PAUSE150:GOTO1200
1190 R=A:LOCATE11,&H3:PRINT"FOUL!  ":PLAY"T1Y202E5FGAEDC":PAUSE100
1200 GOSUB1270:R(T)=R:IFM<R THENM=R
1210 T=T+B:IFT<&H3THEN1020
1220 GOSUB1270:CLS:LOCATE&H7,&H3:PRINT"TODAY'S BEST":W=M:GOSUB1290:LOCATE&H9,&H5
:PRINTW$:LOCATE&H7,&H7:PRINT"YOUR RECORDS":FORI=A TOE:W=R(I):GOSUB1290:LOCATE&H7
,&H9+I*E:PRINTI+B"ｶｲﾒ:"W$:NEXT:LOCATE&H7,22:PRINT"REPLAY? (Y/N)"
1230 W$=INKEY$:IFW$=""THEN1230
1240 IFW$="Y"THENFORI=A TOE:R(I)=A:NEXT:GOTO1010
1250 IFW$<>"N"THEN1230
1260 CLS:END
1270 FORI=A TOE:SPRITEI:POSITIONI,A,A:ERAI:NEXT:RETURN
1280 PLAY"T1Y004":GOSUB1290:LOCATE16,12:PRINTW$:PLAY"E0G":RETURN
1290 W$=RIGHT$(STR$(W/100),E)+"M "+RIGHT$(STR$(W-W/100*100),E)+"CM":RETURN
1300 POKE&H4000,&HF:Z=15:LOCATE&H8,22:PRINT"ｼﾞｬﾝﾌﾟ ｶｸﾄﾞ"Z
1310 IFINKEY$=" "THENZ=Z+&H3:LOCATE16,22:PRINTZ:IFZ<75THEN1310
1320 H=Z:IFZ>45THENZ=90-Z
1330 L=P*&H3*Z/170:H=P*H/75:SPRITEA:SPRITEB:IFH<L THEN1350
1340 Q=-B:U=G:V=-H*G/L:S=(X+L)*G:X=X*G:Y=Y*G:I=&H4F:J=&H8:GOSUB1360:S=S+L*G:V=-V
:I=&H3F:J=&H9:GOSUB1360:GOTO1430
1350 Q=A:V=-G:U=L*G/H:S=(Y-H)*G:X=X*G:Y=Y*G:I=&H4F:J=&H8:GOSUB1360:S=S+H*G:V=-V:
I=&H3F:J=&H9:GOSUB1360:GOTO1430
1360 SPRITEE,X/G,Y/G:POKE&H4001,&HB5,I,J:X=X+U:Y=Y+V:IFX<2300THEN1380
1370 X=160:Y=Y+900:S=S+900:F=B:IFQ THENS=S-3040
1380 IFQ THEN1410
1390 IFABS(S-Y)>A THEN1360
1400 RETURN
1410 IFX<S THEN1360
1420 SPRITEE,X/G,Y/G:RETURN
1430 POKE&H4001,&H78,A,A:X=X/G:Y=Y/G:RETURN
```

TINYANのアイデアファイル

PC-6001/mkII/SR　PC-6601/SR

リストは長けりゃいいってもんじゃない!! 短いリストもアイデアしだいで楽しいゲーム。今回は、どんなアイデアがつまっているのかな!?

せまいよお

こわいよお

みなさん知ってましたか? じつは、あのたいにゃんは、閉所恐怖症だったのです。

このごろ、たいにゃんのへヤにも新しい機械が入ってきて、だいぶせまくなったなあ、と思っていた矢先、たいにゃんが、

「せまいよ、こわいよお」

と泣いていたのを、TINYANは見つけました。これではいけない。なぜかというと、たいにゃんが泣いている。当然プログラムは作らない。するとお金が入ってこない。お金がないと、おなかがすいてこまる。

というわけで、TINYANは、たいにゃんの閉所恐怖症をなおすために、訓練をすることにしました。それが、このゲームです。

なおしかた

るんさせると、画面にたくさんの回と大の字がでます。大がたいにゃんで、回はカベです。

じっとしていると、回がどんどん近づいてきて、おしつぶされてしまうので、カーソルキーを使って、回から逃げてください。

せまいのなんてこわくない。ガンバレたいにゃん!! 長く生きのびるほど高得点になります。

P.S.

TINYANは、88SRを買ってしまいました。そのため、ビデオを買おうとせっせとためていたお金がなくなって、ビデオはまだずーっと先のこととなり、12時以降のテレビ番組しか見られない生活が続くことになりました。めでたし、めでたし。

注意しよう

モードセレクトは、1から4のどれかにしてください。

JUMP

なきに等しいストーリー

「スキーはスペースキーだ!!」

えっ、と思わずふりかえるたいにゃん。見るとTINYANが、テレビに向かってなにやら言っている。

たいにゃんは、

「ついに気が狂ったかな」

と、思いましたが、よく見ると、コマーシャルがあるたびに、なにかつまらないギャグを考えているらしい。

「なあんだ、さっきのは『野球はジョイスティックだ』をパクッたのね」

と、たいにゃんが言うと、

「パクッたんじゃなくて、パロディーなんだよ。たいにゃんには、まだむずかしすぎたかな」

と、TINYANも答えます。

「へー、そうにゃの」

するとTINYANは、

「あ、その目はバカにしている目だな。キミは、そんな身分なのかな? じゃあ次のゲームは、スキーのジャンプ競技だ。時間は30分、さあ作りなさい」

「それも、NHKの某アナウンサーのパロでしょ。少しは自分で考えたらあ」

さあとぶぞ、本当にとぶぞ

RUNさせると、斜面とJUMPできる平らな場所ができます。

1回スペースキーを押すと、スタートです。斜面をすべっているときに、ひたすらスペースキーを押すと加速します。

次に、平らなところでは、1回だけスペースキーが押せますので、なるべく先のほうで、押してください。すると、JUMPして得点がでます。

注意点

モードは、4を選んでください。

連載ゲームのお知らせ

いよいよ次号から、タイニャンの連載ゲームがスタートします。第1回目は、アドベンチャーとロールプレイの要素が半半くらいのゲーム『悪の組織はせこい作戦がお好き』です。どうぞ、ご期待ください。

せまいよお

```
10 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,16,0,0:COLOR 1,
,1:CLS:PLAY"s8m6o6l64"
15 DATA 1,0,0,0,0,1,0,20,1,0,-1,0,1,0,0,
15,0,-1,0,0,1,0,1,0
16 FORI=0TO3:READS(I),L(I),T(I),M(I),U(I
),V(I):NEXT
20 FOR I=1 TO 100:LOCATE RND(1)*20,RND(1
)*15:PRINT"ろ":NEXT
30 X=10:Y=7:LOCATEX,Y:PRINT" "
40 LOCATE X,Y:PRINT" ":P=STICK(0):X=X+(P
=3)*(X<19)-(P=7)*(X>1)
50 Y=Y+(P=5)*(Y<14)-(P=1)*(Y>1):IF SCREE
N (X,Y)=219 THEN 100
60 LOCATE X,Y:PRINT"0016つ:X:つ":SC=SC+10
70 R=RND(1)*4:S=S(R)*X+L(R):T=T(R)*Y+M(R
):U=U(R):V=V(R)
75 IF S=X AND Y=T THEN 90
77 IFSCREEN(S,T)<>219 THEN S=S+U:T=T+V:G
OTO 75
80 LOCATES,T:PRINT" ":S=S+U:T=T+V
82 IF S=X AND Y=T THEN 88
85 IFSCREEN(S,T)=219 THEN S=S+U:T=T+V:GO
TO 82
88 LOCATE S,T:PRINT"ろ":PLAY"g"
90 IF SCREEN(X,Y)<>219 THEN 40
100 PLAY"s8m300o2g2.":CLS:PRINT"SCORE";S
C:PRINT"REPLAY [F.5]"
```

JUMP

```
10 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 1
,,1:CLS
15 SOUND13,0:SOUND8,16:SOUND7,62:SOUND12
,30:SOUND1,1
20 LINE(0,16)-STEP(76,76),1:LINE-STEP(23
,0),1
25 IF STRIG(0)=0 THEN 25
30 FOR X=0 TO 74 STEP 4:PSET(X,X+12),1:P
SET(X,X+12),0
35 IF STRIG(0)=P THEN P=1-P:S=S+1
39 NEXT
40 FOR I=76 TO 96 STEP 4:PSET(I,88),1:PS
ET(I,88),0
50 IF STRIG(0)=1 THEN X=I:I=101
60 NEXT
70 IF I=100 THEN X=100:GOTO 200
100 N=(X-68)/2:K=N+1:Y=88
101 B=-4:G=6/K
105 SOUND 13,13
109 T=4+S*.12
110 FORI=1TO50:NEXT:PSET(X,Y),3:X=X+T:Y=
Y+B:B=B+G:N=N-1:IFN>0THEN110
115 SOUND 12,50:SOUND 13,0
120 FORI=1TO30:NEXT:PSET(X,Y),3:X=X+4:Y=
Y+B:B=B+G:K=K-1:IFK>0THEN120
200 LOCATE0,9:PRINT"SCORE";X-100;"m":PRI
NT"REPLAY [F.5]"
```

R.P.G. 幻想辞典

第2回／マジックアイテムをめぐって

文●早川浩

イラスト・Nikov

最近のR.P.G.では、マジックアイテムという言葉がよく使われている。しかし、一方で、マジックアイテムはどのような働きをするものなの？ という声もよく聞く。そこで今回は、マジックアイテムをめぐって、その種類・効果について書いてみよう。

ウィザードリーのなかのマジックアイテム

まず、数あるマジックアイテムの現れ方のなかで、代表的な例をウィザードリーで見ていってみよう。

「エレベーターを4階で降りた一行（パーティ）は、南向きの通路を真っすぐ進んでいった。しかし、2つ目のドアの前でなぜか1歩進むたびに押しもどされてしまう。あきらめて北向きの通路に方向を変えた。

北側の通路の突き当たりのドアまで来ると、そのドアには、「モンスターがたくさんいるコントロールセンターだよ！」と書いてあった。ここで戻っては町で笑い者になるだけだ、一行は覚悟を決めて突入した。

コントロールセンターのなかで待ちうけていた、強力なモンスターとの戦闘で全員が傷を負ったが、なんとか倒すことができた。

部屋のなかを見回すと、モンスターの持ち物らしき箱が置いてあった。

泥棒がその箱を注意深く開けてみると、なかにはRod of flame（火の玉を出す杖）とDeadly Ring（身につけた者に呪いがかかる指輪）の2つが入っていた。

しかし、そのアイテムの効果を知らぬ一行は、喜んで戦利品に手をつけた。

Rod of flameは役に立ったが、Deadly Ringを指にはめてしまった泥棒は呪いにかかってしまった。宝物だからといってよく調べずに手を出した泥棒のミスであった。

一行は、そんな苦労にめげず、コントロールセンターの中心部へと進んでいった。次次にさまざまなメッセージが現れたが、先頭の戦士がBlue Ribbon（青いリボン）を見つけた。見かけは何の変哲もないし、どんな効果があるか、皆目見当もつかない。とりあえず戦士が持ったまま先に進むことにした。

しばらく行くと、一行は前の通路らしき所に出た。そのまま歩いていくと、さきほど入れなかった南側のドアの前に出た。

ダメでもともとドアに突っこんだ一行の目の前にいきなり、4階まで使ったエレベーターとは別のエレベーターがあった。そうだ。あのリボンがこのエレベーターに乗るために必要な鍵だったのだ。

一行の前に、さらに新しい道が開けたのだ」

マジックアイテムとその性質・見分け方

長くなってしまったが、この例のなかに3つのマジックアイテムが出てきたね。この3つは、マジックアイテムとしてはそれぞれ、性質が違うんだ。

まずBlue RibbonとRod of flame、Deadly Ringの2つに分けられる。どこが、どう違うかというと、ゲームを終わらせるうえで必要なアイテムと、必要でないアイテムの違いである。Blue Ribbonは持っていないとゲームを終わらせられないけど、後の2つは別に持っていなくてもゲーム終了には影響がない。しかし、持っていれば、とても便利なこともあるアイテムなんだ。

その違いをどこで見分けるかというと、見分け方は2通りある。まず最初は、物の形で見分ける方法だ。

ゲームに必要なアイテムの場合、そのアイテムが必要な場所まで何の役に立つのか見当がつかない。リボンやらカギの形をしているアイテムは、そのパターンにあてはまる。

逆に、剣や巻物などは、ひと目で何かに使えそうだとわかる。そんなアイテムは、ゲームに必要でないことが多いのだ。

もう1つの見分け方は、アイテムの入手方法だ。ゲームに必要なアイテムは、決まった場所に行くと必ず手に入る。それは、「ファイヤー・クリスタル」のルビー、「ファンタジアン」の鍵などの例を見てみるとはっきりしている。

このパターンで手に入れたアイテムがあったら、今まで謎（なぞ）のメッセージが出ていた所や、通れなかった所などに行ってみよう。何かおもしろい反応があるかもしれないぞ。

では、ゲームを終わらせるのに必要でないアイテムはというと、金を稼（かせ）ぐときと同じだ。モンスターを倒したときに、何十パーセントかの確率で金のほかにマジックアイテムが手に入るのだ。性能のい い強力なアイテムは、強力なモンスターを倒したときに手に入りやすくなっているのだ。

では、ゲーム終了に必要のないアイテムの種類を見てみよう。例にあげたRod of flame は役に立つアイテム、逆にDeadly Ring は役に立たないアイテムと2種類ある。マジックアイテムのほとんどは役に立つものだが、ゲーム中には必ず罠（わな）のアイテムがあるんだ。

これの見分け方は、名前で判断するしかない。いかにも死や呪いに関係するような名前のついたアイテムは危ないぞ。

今までの説明でわかったと思うけど、普通にマジックアイテムと呼ばれているものは、ゲーム終了に必要がないが、なんらかの魔法をかけられ普通の物とは違った力を持っていると解釈していいだろう。

具体的にどんな物があるのか例をあげて説明してみよう。取り上げるのは、武器、防具、薬（Potion）、巻物（Scroll）、指輪（Ring）、杖(Staff, Rod, Wand）、その他である。

主なマジックアイテム

武器【Sword ほか】

魔法のかかった武器で最も有名なのは、なんといっても剣（Sword）だ。

よくあるのがプラス1、2など、相手にあたえるダメージが普通の武器よりも大きい剣（プラス1といっても1を加えるのではない、サイコロ1個分のダメージが追加されるのだ。それはコンピュータもボード版RPGも同じ）、特別な敵に対して効果のある剣だ。

たとえばドラゴンスレイヤーの剣（ゲーム名ではない）は、ドラゴンと戦うときに効果的な剣なんだ。ほかにも対アンデッドモンスターや対魔法使いの剣などさまざまな種類がある。

このような効果があるとは限らないが、弓矢などの飛び道具もプラス1の効果をあげられる武器だ。プラスの武器とは逆に、マイナスの効果がある武器もなかにはあるので注意しよう。

「ブラック・オニキス」では、素晴らしい××と表現されていたあれが、マジックアイテムだ。

防具【Shield ほか】

防具には、ヨロイ、シールド、ヘルメットなどがあるが、それぞれ、防御力（ぼうぎょりょく）のアップしたマジックアイテムがある。

防御力のアップとは、AC（アーマークラス・防御力の目安）がよくなる、という形で使われる場合だ。たとえばプレートメイル（Plate mail）プラス1といったら、プレートメイルのACより、さらにACが1だけよいマジックアイテムをさすことになる。

また、武器と同じように呪いのかかった防具もあり、ACが悪くなったりすることがある。

普通の攻撃に対してだけでなく、特殊な攻撃に対処できるものもある。

ゲーム別にみると、「ファンタジアン」に出てくるPrayer Shield は、魔法に対する防御力があったり、「ウィザードリー」には、火を防いでしまうヨロイなどもある。

薬【Potion】

薬といってもカゼ薬のたぐいではない。有名な物としては、体力回復の薬、毒消しの薬の2種類がある。しかし、これらの薬は店で売っており、かんたんに手に入る。

薬の多くは、魔術師、僧侶（そうりょ）の使う魔法と同じ効果のあるものが多い。これは、マジックポイントの概念（つまり、魔法を投げる回数）に限りがあるため、それをカバーする意味で用意されているのだ。

変わったものとしては、ストレングス（Strength）などキャラクターの能力をアップさせる薬、動物・アンデッド、ドラゴンなど、モンスターを

思いのままに動かすことのできる薬、空を飛べる薬、姿の見えなくなる薬などがある。しかし、なかには毒など害になる薬もあるので注意が必要だ。

また薬の形はしていないが、泉にも効果のあるものがある。体力回復のほかにも、毒消し、マジックポイントの回復などに効果のある泉がある。薬に比べればあまり強い効果はないが、何度でも使えるというところに強味がある。

巻物【Scroll】

巻物は、大きく3つに分けられる。

1つめは、魔法の呪文が書いてあり、それを読むことで魔法を投げることができるというものだ。このパターンのスクロールが最も有名で、マジックアイテムの登場するゲームは、ほとんどこのような効果を持っている巻物が出るので、薬と混同しやすいのだ。

2つめは、ずばり地図である。考えてみると、モンスターを倒した後に手に入った巻物だったら、宝の隠し場所が書いてあるだろう。コンピュータゲームだと、ここまでやるのがやっかいなため(?)か、今までお目にかかったことがないが……。

3つめは、アンデッド、魔法など、特殊な力から守ってくれるものだ。ある特殊な力を吹きこまれた巻物だけが持っている力だ。

指輪【Ring】

基本的には、薬や巻物と違って魔法を投げることはできないが、特殊な能力がある。

代表的なものをいくつかあげてみよう。

コントロール 薬と同じように、相手を自分の思うように動かせる能力。動物、人間、植物は、それぞれ別で、一度にコントロールすることはできない。

ファイヤーレジスタンス 火の魔法や火矢など、火に関する攻撃から身を守ってくれる。

プロテクション バリアの能力を持つ。この指輪をはめていれば、ACが下がる効果があるが、魔法に対しては防御力がないのが普通だ。

リジェネレイション 1ターンごとに体力が1ポイントずつ回復するという指輪で、ウィザードリーではRing of Healingという名前で使われている。

ほかにも多数あるが、以上の例を見てもわかるように、指輪には魔法とは違った効果があるのがわかってもらえるだろう。

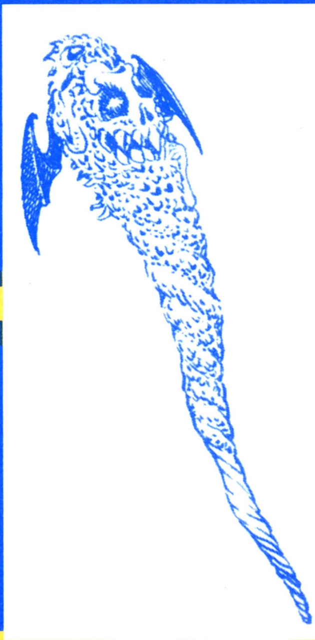
杖【Staff, Rod, Wand】

他のマジックアイテムと違って、だれでも使えるというわけではない。杖といっているが、StaffとWandは魔法使いか、エルフしか使うことができない。

Staffは、直接攻撃の能力よりも、魔法の能力をサポートする能力がある。たとえば、ファイヤーボールの能力をアップさせたりすることもできるのだ。

逆に、Wandは直接攻撃する能力がある。ファイヤーボール、冷凍、ライトニングボルトなどを直接発射することができる。そのほかにも、シークレットドア、トラップなどの発見ができるものもある。

Rodは、前の2つと違って普通のキャラクターでも使える。能力はStaffとWandの中間でさまざまな能力を持っている。前に出てきたRod of flameがRodの一種だということはわかるね。



その他のアイテム

そのほかにも、水晶玉、ブーツ、メダル、鏡などのアイテムがある。

おもしろいものをいくつか紹介してみよう。

クリスタルボール 水晶玉のことだが、効果としては、壁の向こう側にいるモンスターや宝物を見ることができる。しかし、魔法使いしか使うことができない、という欠点がある。

ESPメダル 効果は水晶玉とほとんど同じだが、魔法使いでなくても使うことができるというメリットがある。

ロープ オブ クライミング ずばり、どこでも登れるロープのこと。通称「どこでもロープ」。

ブーツ オブ レビテイション 空中に浮くことのできるブーツ、他にスピードアップやジャンプなどのブーツがある。あの有名な空飛ぶじゅうたんも、マジックアイテムの一つである。

ヘルムオブテレポート テレポーテーションのできるヘルメットのことで、最後の切札に近いアイテムである。

いろいろ紹介してきたけれど、ゲームによって出てくるアイテムはまったく違う。しかし、パターンは似ているので、注意して見てごらん。

なお、D&Dの日本語版が新和（☎03・861・8981）から4800円で発売されたことを報告しておこう。

ジョン秋月

夏の暑さは、ホラー映画で吹き飛ばそう！

3つのクリスタルカプセルを発見

生命エネルギーを吸い取るミイラ

LIFEFORCE スペースバンパイア

ホラー映画はお好きでしょうか

キミたちの大好きなゲーム・ソフトは、今、いろんな種類が出ているね。

そのなかでも得意なものと、そうじゃないものとがあると思うんだ。たとえば、ベースボールは大好きでいつも高得点を出せるけど、テニスはからっきしダメ、というようにね。

映画でもそれは同じこと。アニメがいいとか、SFXムービーが一番だとか、いろんな好みがあるでしょ。

今月紹介する「スペースバンパイア」は、ホラー（恐怖）映画大好き人間が泣いて喜ぶというコワイお話。1人で見るには、ちょっと勇気がいるゾー。

鬼才トビー・フーパーは何を見せてくれるのか

監督はトビー・フーパー。怪奇映画は、この人抜きでは語れないというぐらい、ホラー映画の世界では有名なんだ。

えっ、「悪魔のいけにえ」を見たって？ そういうキミは立派なホラーファンだな。この作品は殺人鬼映画の原点といわれていて、トビー・フーパーを世界的な監督にしたんだ。

「スペースバンパイア」。その題名どおり、宇宙の吸血鬼のお話だ。

1986年。ハレー彗星調査のために打ち上げられたチャーチル号が、宇宙空間を漂流している巨大廃船を発見した。

そのなかに入っていったチャーチル号のクルーたちが見たものは。

クリスタルカプセルの謎は深まって……

明らかに人間とは違うエイリアン（異星人）のミイラが不気味に横たわっていた。

さらにクルーたちは、クリスタルカプセルを見つけて驚きの声を上げる。そのなかには眠っているような3つの人体があったのだ。

なぜ、こんな所に人間が……。

とにかくクルーたちは女1人と男2人をカプセルのままチャーチル号に回収して、地球へ向かった。

うーんやっぱり不吉なことが起こった。1ヵ月たってもチャーチル号からの通信は途絶えたままなのだ。

〈スタッフ〉
製作——メナハム・ゴーラン
ヨーラム・グローバス
監督——トビー・フーパー
原作——コリン・ウィルソン
脚本——ダン・オーバン
ドン・ジャコビー
SFX——ジョン・ダイクストラ
音楽——ヘンリー・マンシーニ
〈キャスト〉
カールセン大佐——スティーブ・レイルズバック
ケイン大佐——ピーター・ファース
ファラーダ博士——フランク・フィンレイ
女バンパイア——マティルダ・メイ

いったい、どんな惨劇がチャーチル号でくり広げられたのか！

地球からコロムビア号が救出のため飛びたった。やがてコロムビア号は船内火災をおこしているチャーチル号を発見。乗り込んでみると、そこにはクルーたちの見るにたえない焼死体が転がっていた。

ところが、3つのクリスタルカプセルは無傷のままなのだ。

ああ、今にも何かが飛び出してきそうでスクリーンを、ちゃんと見ていられない。

吸血鬼にはくれぐれも御用心

地球にやってきた3つの人体がついに暴れだすゾー。女のエイリアンが目を覚まし、ガードマンに抱きついて、ミイラにしてしまったのだ。かわいそうなガードマン……と同情していてはだめ。

解剖されようとしていたガードマンのミイラ死体は、医師にしがみついて生命エネルギーを吸い取

2人の友情がまぶしい

キリング・フィールド

男の友情は何よりも美しいのだ

1985年度、数々のアカデミー賞を受賞した傑作だ。2時間21分という長い上映時間も苦にならない。アッという間に終わってしまうのだから、かなり力のある映画なことは確か。

舞台は政変で揺れ動くカンボジア。そこにアメリカのジャーナリスト、シャンバーグが取材にやってくる。

彼を助けるカンボジア人のプラン。2人の間には人種を越えた友情が生まれる。

その友情をタテ糸にして、人が人を殺し合うカンボジアの政情、ひいてはアメリカという国家の残虐さを描く。

ちえっ、SFXじゃないのか、なんてつまらない顔しないでほしいな。

映画で、手に汗にぎりながら、世界を、人間を知るっていうのも大切なことだと思うんだ。

1500円なんて、この作品に関しては安い、安い。

（ワーナー・ブラザーズ映画配給 8月上旬公開予定）

男の香りがただよう高倉健

夜叉

高倉健、2年ぶりの最新作

日本映画だって、ちゃんと頑張っているのです。CMの〝不器用ですが……〟とボソボソと語る高倉健の魅力が、この映画にはいっぱい。やはり男のロマンを描くには、健さんじゃなくっちゃ、と改めて思ったのでした。

日本海に面した小さな港町に、妻と静かに暮らす男。男の背中には夜叉の刺青があった。その刺青だけが男のだれ知らぬ過去をとどめているようだ……。

そこに都会の女が流れてくる。彼女と出会った男の胸に、都会へ置き去ったはずの熱い想いがたぎってくる。そして事件は起こった……。

田中裕子、いしだあゆみ出演。それからビートたけしも熱演しているよ。

（東宝配給・8月31日公開）

ってしまうんだ。

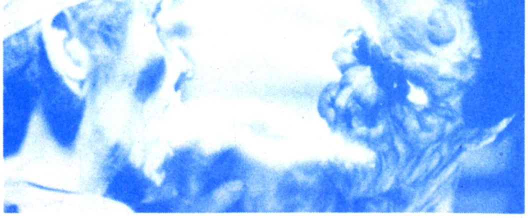
一瞬のうちにミイラ化しちゃう医師、同時にみるみる若さを回復するガードマン……。

友達の友達はみな友達だ、といった具合におぞましい吸血鬼の輪が広がっていく。

思わず、ハッとなって隣の席に座ってる人を見ると……!! なんていうことがないように、楽しくてコワイ映画鑑賞であることを祈っておりますゾー。

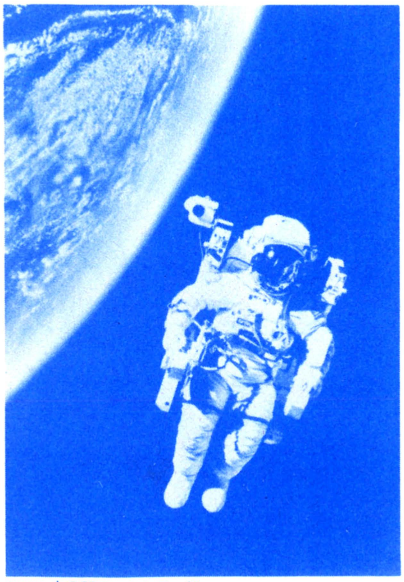
（日本ヘラルド映画配給・8月10日公開）

街は吸血鬼(バンパイア)だらけだ



宇宙からの帰還

宇宙時代の人類をフォーカス!



NASA未公開フィルムの一部

1969年に宇宙で何が起きたか知ってるかな? 人類が初めて月面に着陸し、第1歩をしるしたんだ。16年前のことだから、諸君のなかにはまだ生まれてなかった人もいるかもしれないね。

この映画は、月面着陸をなしとげた宇宙飛行士のインタビュー、NASAの未公開フィルムによって構成された映像ドキュメントだ。

原作は、立花隆のベストセラー「宇宙からの帰還」。日本とアメリカの合作になっている。

現実に地球環境外に出た人間たちの体験談が、キミのSF観を変えるかもしれないよ。

（東宝東和配給・9月上旬公開予定）

パイナップル通信

じつはホビーマシンだったMAC(マック)

第7回

文・桃園隆夫

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

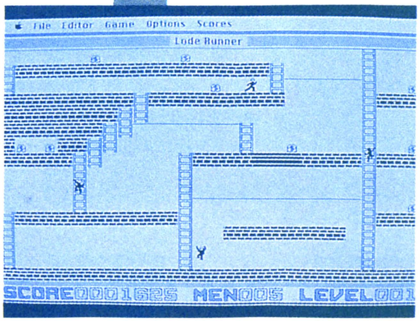
MACがビジネスマシンだなんて……

マッキントッシュが国内で発売されてから1年たって、ソフトのほうもだいぶ増えてきた。MACというと、いかにも大人のビジネス・マシンという感があるけど、ところがどっこい、発売されているソフトは、ゲームか、ユーティリティーが大半をしめているんだ。

というわけで、今回はたぶん日本で初めての企画、「じつはホビーマシンだったMAC」をお送りしよう。

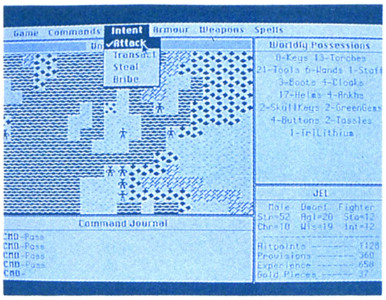
まず、かんたんにMACのスペックから入ろう。

CPUは、モトローラ社の68000(8MHZ)、RAM512K、または128K、ドライヴ3½インチシングルサイド、400KB、グラフィックは512×345(白黒)OSはファインダー、その他4ヴォイスのシンセサイザー、RS232C、マウスポート(アダプターをつければ、ジョイスティックも使用可)、クロック/カレンダー、そして9インチのモニター内蔵のスーパーマシンなんだ。だから、MAC用に開発あるいはコンヴァージョンされたエンターテイメントソフトは、白黒なのにもかかわらず(これはまったく気にならない)、どれも高速で、しかもサウンドも素晴らしいものばかり。「ビジネス・マシン」なんて肩書きをすてて、楽しむしかないぜ。

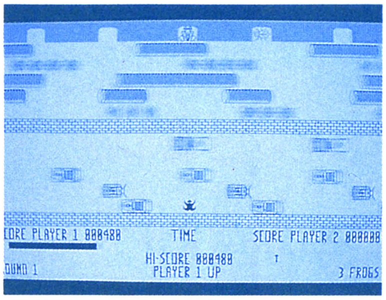


◀これがMAC版ロードランナー。白黒で見るのもなかなかオツなもの。

マウスでゲームをコントロールしちゃえ



▲アルティマ。コマンドはマウスを使って、プルダウンメニューで選ぼう。



▲フロッガー。カエル君は、自動車の流れる通りを無事に渡ることができるか?

ではまず、おなじみのロードランナーから。

キャラクター、面数などはAPPLEII用のものとまったく同じだけれど、迫力あるサウンドと、ジョイスティックを使わずマウスでやるところが大きなちがいだろう。

マウスでロードランナーをコントロールするのは、最初は至難の技だけれども、なれてくると案外やりやすい。

でも、アップルのオリジナル版をやりこんだ人は、アリのようにチョコチョコ動く(白黒だからそう見える)ロードランナーを見たら、あいた口がふさがらないかもしれない。150面を終えた人でも、最初、マウスを使って3面までも行けないかもね。

お次はアルティマ(ウルティマではない)。最近にわかに「アルティマ」か「ウルティマ」かの論争があちこちでひんぱんにおこなわれているようだが、以前、ボクは仕事でロード・ブリティッシュと話す機会を得たが、彼はハッキリと「アルティーマ」と言っていた(ただしアは日本語のアの発音ではなく、口をたてに開いたアである)。確かに語源のラテン語ではウと読むが、ULTIMAというのはすでに英単語としても存在して

いるので、アルティマあるいはアルティーマと読むのが正しい。もし、キミがアメリカのコンピュータショップに行って、「アイウォント ウルティマ」と言ったって、まず通じないよ。

話は大きくそれてしまったが、アルティマに戻ろう。この原稿を書いている段階ではまだアルティマIIしか出ていないが、本が発売されるころにはたぶんMACのアルティマIIIが、わがパイナップルにも届いているだろう。

このゲームのストーリーやその他は、もういまさら説明はいらないと思うので省くが、MAC版での相違点をあげよう。

なんといってもマウスですべてのコントロールができ、コマンドもやはりマウスを使ってプルダウンメニューで選べるのがうれしい。サウンドも豊かだし、とくに戦いの場面の盛りあがりなどは手に汗モンだぜ！

アドベンチャー、シューティングゲームのスグレモノ

アドベンチャーもたくさん出ているゾ。たとえば、みんなもよく知っているトランシルヴァニア。このゲームは、画面の左上に、全体の約4分の1強のスペースでグラフィックがでる。右側半分にはコマンドやメッセージなどが表示されるので、画面の切り換えをしなくてもいくつか前の場面まで見られる。

そして左下には、とくにマウスのための4方向、NWSEの図があるので、マウスでそこをCLICKするだけでも移動できる。このほか、ほとんどのグラフィックアドベンチャーやいくつかのRPGもこういう画面の構成が多い。

ちなみにこのMAC用のトランシルヴァニア、アップル用と違うコマンドを入れなくてはいけない所が1カ所ある。どこかはヒミツ。

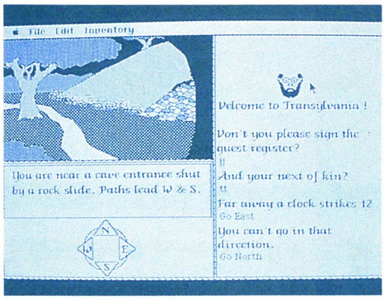
シューティングタイプのゲームもいっぱいある（でもタイトルは違っても、アップル用にあったものと似ているものが多い気がする）。いくつか例を挙げると、エアボーン（サボタージュ風）、グラウンドゼロ（ミューズ社のABM風）、フェザーズ&スペース（シリウス社のバザード・ベイト風）などだ。

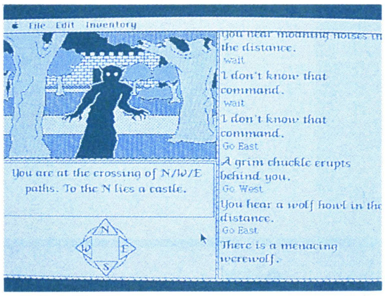
でも、これらのゲームをマウスでプレイすると、マウスが痛みやすくなると考えた人たちがいた。彼らは、とうとうMACでもジョイスティックが使えるインタフェースを造り出しちゃったんだ。

このインタフェースは、マウスとジョイスティックがいっしょに差せて、好きなときに好きなほうを使える。

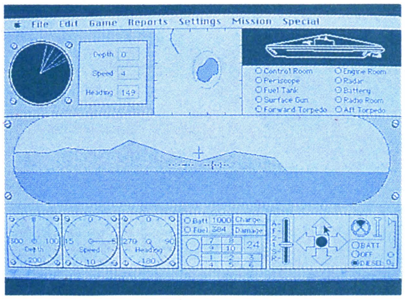
そのうえ、カメモードとウサギモードがあり、アイコンのスピードコントロールもできちゃう、たいへんなスグレものだ。

▲『エアボーン』のタイトル画面。高射砲で敵の落下傘部隊を撃ち落とせ！

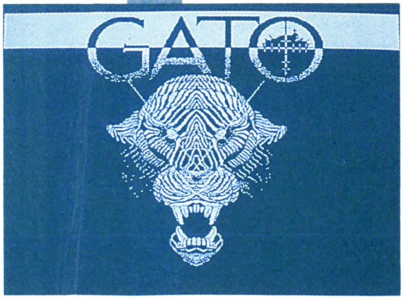




▲▼おなじみアドベンチャーゲームの名作『トランシルヴァニア』のMAC版だ。



▼潜水艦に乗ったキミは、敵艦を撃沈したり、島をよけたりしながら進むのだ。



▼MACのシミュレーションゲーム『GATO』のタイトル画面。カッコよさそうだぜ。

音楽・アニメーションも大得意だぜ

また、MACは音楽やアニメーションも大得意だ。どちらのツールもプロフェッショナル・ユーズからアマチュア・ユーズのものまで数多くあるが、音楽用は前号で触れたので、今月はHAYDEN（ヘイデン）という会社（SARGON（サーゴン）というチェスのシリーズで有名）から新しく出た「VIDEOWORKS（ビデオワークス）」についてすこし紹介をしよう。

このソフトは、MACPAINT（マックペイント）で描いた絵をCUT&PASTEしながら、すこしずつ変化を加えていき、1つのアニメーションに仕上げてしまうというスーパーソフト。

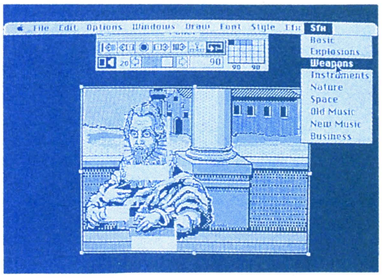
おまけに効果音もMAC独特の4ヴォイス・シンセサイザーを使ってつけられるので、迫力あるムーヴィーがマウスひとつでかんたんにできる。でも、白黒のアニメなので絵によってはちょっと不気味かもね。ホラーもの大好き人間にとっては、なんともいえない感じだろう。

さて10月号と、11月号の2回にわたって、なつかしのゲーム特集をしたいと思う。

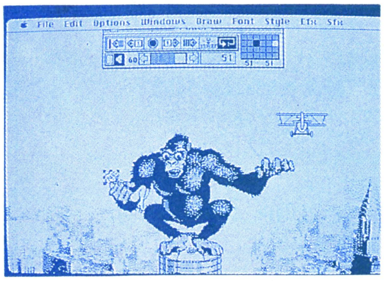
昔なつかしいゲームや、見たこともないようなめずらしいゲーム、そして廃版（はいばん）になってしまったものなどがわんさと登場します。

お楽しみに。

▼とてもリアルな画面だけど、ちょっと不気味な感じもするね。『ビデオワークス』



▼ビルの上に登ったキングコングを攻撃する飛行機。達者な動きにビックリ仰天。



愛読者カード(今月の通信簿・記入の方法)

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

01 表紙
02 緊急レポート(P 8)
03 特集おもしろプレイ大集合(P 14)
04 ヤタタ・ウォーズ(P 46)
05 ファミコンストラクション(P 71)
06 ファミリーベーシック講座(P 74)
07 ファミコンゲーム(P 77)
08 特別付録テレホビーゲーム総カタログ
09 ビデオゲーム・ラボ(P 86)
10 メガ・オービス(P 95)
11 クイズ・パニック(P 119)
12 徹底研究 I　アステカ(P 121)
13 徹底研究 II　ワールドゴルフ(P 125)
14 びーぴんぐルーム(P 129)
15 Beep Load(P 134)
16 R. P. G. 幻想辞典(P 137)
17 Beeper試写室(P 140)
18 パイナップル通信(P 142)
19 ベストヒット21(P 146)
20 おもしろソフト情報局(P 148)
21 テレホビーレビュー(P 158)
22 テレホビーTopチャート(P 160)
23 デビューあべにゅう(P 162)
24 読者プレゼント(P 167)

次号予告

ゲームデザイナーの頭脳を解剖する

パソコン、テレホビー、ビデオゲーム——ジャンルはちがえど、ゲームデザイナーは何を考え、どのようにゲームをつくっているのだろう？ 人気ゲームを生み出したゲームデザイナーの頭脳に分け入り、その発想法、ゲーム作りの秘密に迫ってみよう。毎月、グングンおもしろくなるBEEP、来月号も期待してくれ!!

10月号は9月7日発売!!

GAME OVER

●夏だ、夏だ。BEEPにやって来るライターは、夏休みだといってルンルン気分。ところが、こっちは忙しくて夏休みなどとる余裕なし。そこで、日曜日にでも遊びに行くか、などと考えるが、当日、目がさめるとお昼過ぎ。結局何もせずに終わる。そこで一言〝BEEPヒマなし〟。んー名言。(TAKE)

●とうとう買ってしまったぞ！ 念願かなって、ようやくクーラー付の自動車に乗れるんだ。もちろん中古車なんだけど、この1ヵ月間というもの、日曜日ごとに中古車屋を朝から晩までまわったかいがあったようだ。この夏休みには、新しいマイカーで、食べ走りでもやってみるか。(T・S)

●地縁土がGPZ400R(カワサキ)を買いました。免許は取ったけれどメットしか買えないㇶのSAYと、メットだけは買ったⓕ、そして4輪にまだまだご執心のKAZの3人は、彼が2年ローンを払い終える前に、①免許②バイク③本人のどれを無(亡)くすかで賭けをしようと思ってます。(ⓕ)

●別にワルギはないのです。締切りをズルズル延ばすライターをオドすのも、モタモタする若い編集者のケツを叩くのも。本当は、もう少しソフトにいきたいな、と思うのですが、持って生まれた性の悲しさ。ついつい大声が……。うらみつらみの声に囲まれて、本当に、雑誌の進行係ってツライぜ。(K)

●みなさんが寄せてくれる情報や意見は、いつも編集の参考にしています。そこでお願い。編集室への連絡は、なるべくハガキか手紙でしてください。係名(たとえば「びーぴんぐルーム係」とか)も忘れずに！ プログラムなどについて電話で質問したいときは、下記の電話番号へ。協力ヨロシク。(ジン)

プログラム・バグと内容についてのお問い合わせには、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日〜金曜日
午後4時〜6時

TEL (03) 263-2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド　遠藤行一　浮田利康　木下淳博
西城 恵　桜井博道　佐々木好幸　早川 浩
氷水芋吉　Lumen Party
●技術
松田辰夫　徳永聡
●校正
関　民子＋グループごじら

月刊 Beep 9月号
■昭和60年9月1日発行(毎月1日発行)第1巻第9号
通巻9号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル 2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19　☎06・644・0191(代)
■印刷　大日本印刷株式会社

©1985　SOFTBANK CORP.

雑誌17659-9

本誌からの無断転載を禁じます。

SOFT JUNGLE

ソフトジャングル

暑かった夏も、ようやく峠(とうげ)を越しそうだけど、元気してる!? ゲームをやりすぎて夏バテなんてカッコ悪いぜ。

ILLUST/TOSHIKI SAWADA

6位 マカダム

11位 ビクトリアスナイン

7位 テグザー

いま オイシイのは これだ!!

ベストヒット 21

夏休みをボケラ〜ッとすごすなんてナンセンス。暑さでウニった頭はゲームでシェイプ・アップさっ！　今月は出血大サービス(!?)で『21⁺』もあるぞ。

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		HYDLIDE (T&E)	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR)、FM-7/77、X1(tu)、MSX	T(4,800円) D(6,800円)
2		イー・アル・カンフー(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
3		ウイングマン(エニックス)	AD	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII/SR)/98(E/F)、FM-7/77、X1(C/D/tu)	T(4,800円) 5D(5,800円)
4		ロードランナー(ソニー、システムソフト ソフトプロ、ユニバース)	AC	PC-60mkII/66/80mkII/88(mkII)98、MZ-15、FM-7/77、JX、SMC-777、MSX、X1	T(4,800円) D(6,800円) ROM(5,900円) ※
5	⇧	TOKYOナンパストリート(エニックス)	S	PC-88 (mkII/SR)、FM-7/77	T(4,800円) D(6,400円)
6	○	マカダム(デービーソフト)	アダルト	PC-88(mkII/SR) X1(C/D/tu)	T(4,800円) D(6,800円)
7	○	テグザー(ゲームアーツ、スクウェア)	AC	PC-80mkIISR/88(mkII/SR)、X1	D(6,800円)
8		野球狂(ハドソン)	S	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII)、FM-7、X1(D)、MZ-15、MSX	T(4,800円) QD(5,800円) D(6,800円) B(4,800円)
9	⇩	ファンタジアン(クリスタルソフト)	RP	PC-88(mkII/SR) X1	T(5,800円) 5D(7,300円)
10		ボコスカウォーズ(アスキー)	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII/SR)/98(F/M2)、X1(C/D/tu)、S1、FM-7	T(3,800円) 5D(5,800円/7,800円)
11	○	ビクトリアスナイン(ニデコムソフト)	AC	PC-88(mkII/SR)、X1(C/D/tu) MZ-20/22	T(4,500円) 5D(7,500円)
12		THE CASTLE(アスキー)	RP	FM-7/77 X1(C/D/tu)	T(3,800円)
13	⇧	任天堂のゴルフ(ハドソン)	S	PC-88(mkII)	T(4,000円) 5D(6,800円)
14		フェアリーズレジデンス(チャンピオンソフト)	AD	PC-88(mkII) FM-7	T(4,500円) D(7,800円)
15		新竹取物語(クロスメディア)	AD	PC-88(mkII/SR) FM-7/77	5D(9,800円)
16	⇧	ザ・コックピット(コムパック)	S	PC-88(mkII)/98(E/F)、FM-7/77、X1(C/D/tu)、MZ-15/20/22、S1	T(4,800円) D(5,800円)
17	⇩	アステカ(日本ファルコム)	AD	PC-88(mkII)/98(F/M) X1-tu	5D(7,200円)
18		軽井沢誘拐案内(エニックス)	AD	PC-88(mkII/SR)	T(4,800円) D(5,800円)
19		チャンピオンサッカー(ポニカ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
20	⇩	大脱走(キャリーラボ)	AC	PC-60mkII/66(SR)/80mkIISR/88(mkII/SR)/98(E/F)、FM-7/77、X1、MZ-20/22	PC-80mkIISR/88(mkII/SR)/98(E/F)、FM-7/77、X1(C)、MZ-20/22
21	⇧	信長の野望(光栄)	S	PC-60mkII(SR)/80(mkII/SR)/88(mkII)/98(E/F/M)、FM-7/77/8/11/16β、X1(C/D/tu)、MSX、JX	T(4,500円/4,800円) 3D(6,800円) 3.5D(6,800円/7,800円) 5D(6,800円/7,800円) 8D(7,800円)

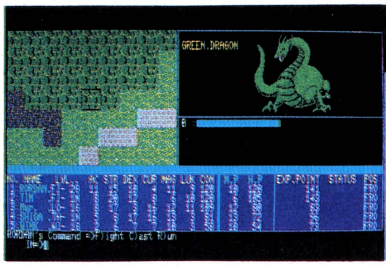
※ソフトハウスによって価格が異なります。

傾向		
⇧ 前月から急上昇	⇩ 前月からダウン	○ 今月の注目ソフト

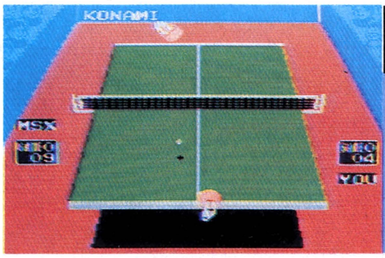
ジャンル		
AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
RP ロールプレイング	N ノンセクション	

協力店　石丸電気マイコンセンター　うつのみや片町店　J&P京都寺町店　J&P渋谷店　J&Pメディアランド　真光無線　ソフトランド　ハドソンメディア札幌　ビコム・キタムラ電器館　富士音響マイコンセンターRAM I　ベルコム日立　ヤマギワ玉川店　ラオックス本店　ラオックス横浜

〈スペシャル版〉『+21』

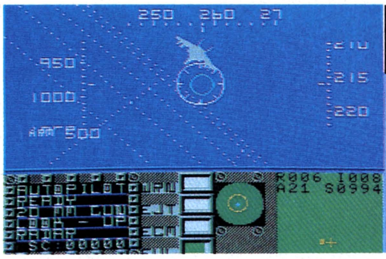


23位 アークスロード



29位 コナミのピンポン

37位 GUTCHAN BANK



43位 F16ファイティングファルコン

22 ↑ポートピア連続殺人事件（AD） エニックス
MSX版の発売で一挙に躍り上がりました。ランクアップなるか!?

23 ○アークスロード（RP） ウインキーソフト
前月49位から急上昇。来月は20位以内必至の1本です。

24 ↑天使たちの午後（AD） NSI
セーラー服大好き少・青・中年のふんばりで41→24位と上昇中。

25 ↓ザ・ブラックオニキス（RP） B・P・S
〝MSX版はいつ出るの?〟こんな質問が山ほど㊔に届きます。

26 任天堂のテニス（AC） ハドソンソフト
25位あたりをウロウロ。ファミコンのスピードが欲しいっ！

26 ↓飛車（N） キャリーラボ
一時はベスト10内にありましたが前月14位から急ダウン。

28 ZEXASリミテッド（AC） デービーソフト
初登場初ランク。MSXながらキレイなスタートシーンにドキッ！

29 ○コナミのピンポン（AC） コナミ
㊔で中毒者続出！ 2人で遊べてランクも選べます。

30 KING FLAPPY（N） デービーソフト
とうとう〝キング〟まで出てしまいました。苦しみの新200面！

31 サラダの国のトマト姫（AD） ハドソンソフト
息の長い1本です。6月号以降ランク外とはいえ、まだまだ健在。

32 ザ・ホビット（AD） トモ・ソフト・インターナショナル
MSXにあのトールキンの原作で登場。完全英語版なのが残念。

33 イエローレモン（アダルト） PSK
ロリータシリーズの新作。一部マニア青少（中?）年のお友達!?

33 デーモンクリスタル（AD） 電波新聞
リアルタイムで30面、前月初登場で26位だったのですが……。

35 王家の谷（AD） コナミ
リアルタイム。30→21→24→35位と、もう少しのところで下降ぎみ。

35 F2グランプリ（AC） キャリーラボ
21→22→4→16→9→35位と急降下。難しすぎるとの声あり。

37 ○GUTCHAN BANK（ぐっちゃんばんく）（AC） 日本ソフトバンク
姉妹誌『Oh!FM』で掲載。パズルしてるから頭がぐっちゃん！

38 プロフェショナル麻雀（N） シャノアール
麻雀といえばこの1本。前月から40位圏に落ちてしまいました。

39 ホールインワン（S） ハル研究所
4月号に22位で登場して以来、50位圏内に出たり入ったり……。

40 タイムトンネル（AD） ボンドソフト
マルチプロセス、マルチエンディング。下積みが長いようです。

41 ザ・ファイヤークリスタル（RP） B・P・S
ブラ・オニ終了者が今後まだまだ続くはず。ベスト5入り再び?

42 サンダーフォース（AC） テクノソフト
前回の『+21』から4ヵ月、それでもまだ40位圏にある長寿ソフト。

43 NOBO（ノボ）（AC） コムパック
前月45位で初登場。このまま下積みなんていわず一花咲かせるか!?

43 ○F16ファイティングファルコン（S） アスキー
MSX版フライトシミュレーターの新作。2台つないで楽しもう！

45 ↓ドラゴンスレイヤー（RP） 日本ファルコム
間もなくスクウエアからMSX版も登場。再浮上に期待！

46 ちゃっくんぽっぷ（AC） ニデコムキャリーソフト
パソコンでのブームは終わりましたが、これからはファミコンで！

47 スカイジャガー（AC） コナミ
MSXソフトのなかではがんばってるのですが、そろそろ下降調。

48 ↓エルドラド伝奇（AD） エニックス
前月20位から大幅ダウン。プログラム見つけなきゃ始まりませんよ。

48 ワイアード2（RP） ポリシー
初登場。RPにまたまた仲間が増えました。ハイドライドに続け！

48 トランシルバニア（AD） スタークラフト
7月号で20位をマーク、それ以降は地味ながら健闘中です。

アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	F-15 ストライクイーグル	S	5D(11,500円)
2	シャドーキープ	RP	5D(13,000円)
3	ウィザードリー	RP	5D(15,000円)
4	スウォード オブ カダッシュ	AD	5D(11,500円)
5	ジャーム ストン ウォーリア	RP	5D(11,000円)
6	メーベルズ マンション	AD	5D(9,600円)
7	スカイフォックス	S	5D(9,700円)
8	スイス ファミリー ロビンソン	AD	5D(8,500円)
9	ロードランナー	AC	5D(11,000円)
10	フライトシミュレーターII	S	5D(16,500円)

新作ラッシュひと休み

『F-15ストライクイーグル』がとうとう1等賞の栄冠を手にしました。今月の新作では『シャドーキープ』『スイスファミリーロビンソン』が頑張りましたが、全体的に新しめのものの勢いがなかったようです。

協力店 富士音響マイコンセンターRAM I

注目ソフト

★6位 マカダム（アダルト） デービーソフト——性・春万歳
★7位 テグザー（AC） ゲームアーツ——前月23位で初登場、予想通りアッという間にベスト10入り。PC-88／98版のほか、スクウェアからX1版が発売、FM版も近日発売されます。
★11位 ビクトリアスナイン（AC） ニデコムソフト——タイトーのビデオゲームがパソコンに。〝データ入力なんてめんどうだ！〟という野球ファンのキミにお勧めの1本。

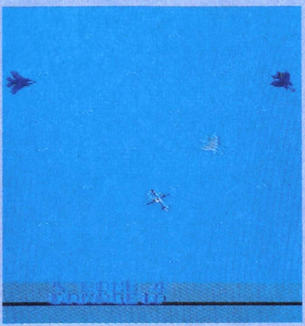
★23位 アークスロード（RP） ウインキーソフト——キャラクター100種全部見ることできるかしら?
★29位 コナミのピンポン（AC） コナミ——ラケットと手だけがリアルに動く！
★37位 GUTCHAN BANK（AC） 日本ソフトバンク——頭も使ってね。
★43位 F16ファイティングファルコン（S） アスキー——タケちゃんお勧めの1本。

高得点で名誉の勲章をいただき！

思いどおりにバルカン砲が撃てればキミは一流戦士だ

バンゲリングベイ

ソニー



ストーリー

帝国の最終兵器開発プロジェクトが最終段階に入ったようだ。世界をつねに震撼させているあのバンゲリング帝国は、その科学力を駆使して最終兵器を完成させようとしているのだ。もしこれを帝国が手にしたなら、世界は戦禍と恐怖に包まれるだろう。

そこで、我々は君に重大なる使命を与える。特殊武装ジェットへリに乗り、最終兵器完成前に帝国の秘密兵器工場を破壊せよ。

なお、この使命を達成した者には名誉ある勲章を授ける。

機種 MSX（16K）
媒体（価格） ROM（4900円）

帝国の全体図をまず頭にたたきこもう！

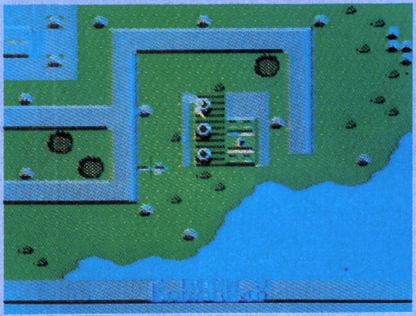
麻衣 アッ、これ見たことある！

健 へ～、でもバンゲリングベイを知ってるなんて、麻衣は意外とアクションゲームの通だったりして……（笑）。

麻衣 そういう健はバンゲリングベイをやったことあるの？

健 もちろん！ しかも本家本元のコモドール64版でも遊んだことがあるんだ。

英之 「勲章を2つもらった」って健は自慢したいんだろうけど、僕なんか勲章4個だぞ。



麻衣・健 す、すごい！

英之 ファミコン版も登場して知名度が高くなってきているけれど、このMSX版はファミコンのとは少し違うんだ。決定的な相違点はバンゲリング帝国の全体図。

麻衣 全体図が変わっていることがそんなに重大なことなの？

健 反射神経だけでなく戦略作戦も考えなければならないから、敵の全体図は重要な意味を持つんだ。

英之 僕はファミコン版に慣れていたんで、初めはずいぶん苦戦したんだ。秘密兵器工場を探してグルグル同じところを飛んでしまったり、敵の戦艦建造用ドックの位置がわからなくなってヒドイ目にあったり、ま～悲惨なもんだった。

健 バンゲリング帝国の領土が大きいから、全体図が頭の中に入ってないと本当に迷子になってしまう。“ここはどこ？ 私は誰？”

麻衣 だったら、アドベンチャーゲームみたいにマップを書けばいいんじゃない。マップを書くんだったら、私にまかせて！ アドベンチャーゲームで鍛えあげているんだから。

工場を破壊しなきゃ敵はあとを断たない

英之 バンゲリング帝国が建造中の戦艦、こいつが曲者なんだ。これが最終兵器なんじゃないかな？

麻衣 本当に強いの。完成したら絶対に破壊できないんじゃないかしら？

英之 この敵戦艦が完成したら味方の空母なんて、アッというまに撃沈されてしまうんだ。だから、まずドックのある島の工場を破壊するべきだね。

健 ドックのある島には飛行場もあるから、ここを拠点として兵器工場を破壊していくこともできるんだ。

麻衣 「CAUTION」って表示は敵の戦艦が完成寸前だっていう意味なのね。

健 そのほかに、味方の母艦が戦闘機の爆撃を受けていることを示す「SOS」というのもあるんだ。

英之 CAUTIONやSOSが表示されたら、とにかくすぐにドックや味方の空母のところへ行って対処しなければね。もし、それを怠ると散々な目にあうヨ。

つまり、敵への攻撃と同時に空母の護衛もしなければならないわけなんだ。空母はジェットへリのダメージを治してくれるのだから大事にしなきゃね！

麻衣 ところでスコアの表示がないんだけど……。

英之 アッ、それは残り時間といっしょで、1万5000点以上じゃないとでてこないんだ。

健 へタッピィにはスコアなんて不用ってわけか……。

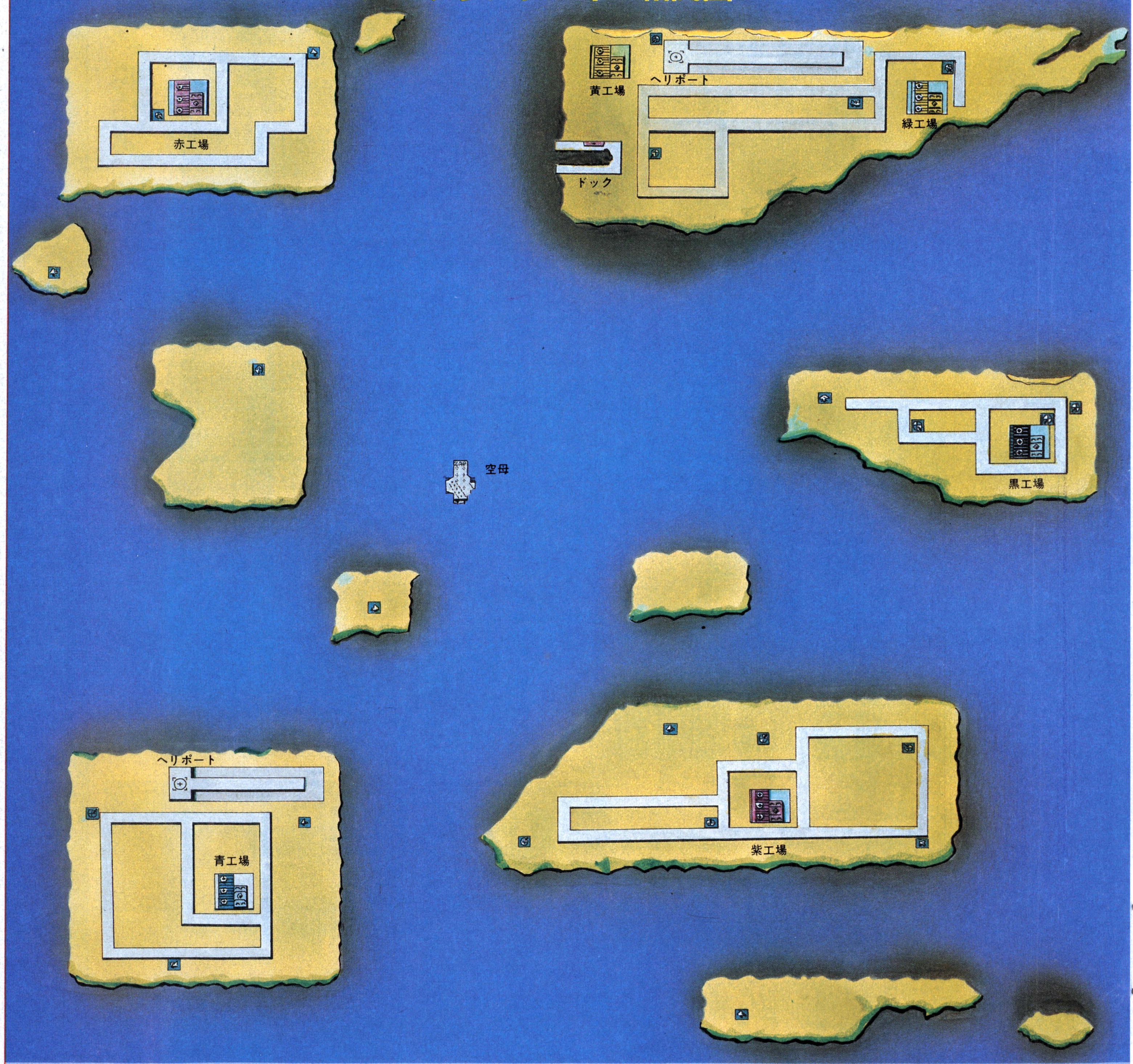
麻衣 じっくりと時間をかけて攻撃すれば、必ず勝てるんじゃなあい!?

健 そうなんだけど、それじゃ勲章をもらい損ねてしまうんだヨ。ゲーム終了時の残り時間でボーナス点が加算されるからなんだ。やっぱり、バンゲリングベイをやるからには勲章4個を目指して頑張らなくちゃ。

英之 勲章は4万点以上でもらえるんだから、麻衣も1個くらいはもらわないとBEEPERに笑われるぞ。

麻衣 ……。

バンゲリングベイ　相関図



ユーザーキャンペーン実施中!!

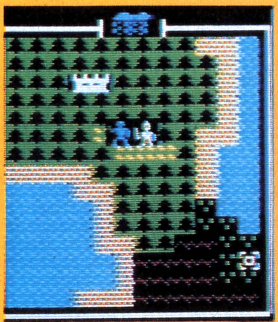
6つの工場を全部爆破したキミに、認定メダルプレゼントのチャンス！
①8万点以上で勲章3つのとき…シルバーメダル
②10万点以上で勲章4つのとき…ゴールドメダル
③毎月最高得点者…豪華プレゼント（60年8月～61年1月まで、締切は毎月末日消印有効）
▼応募の方法　①得点とメダルが表示された画面に自分の名前と月日を入れてリターンキーを押し、画面を写真に撮るかプリントアウトする。②同封レターに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入する。
▼送り先　〒108　港区高輪4—10—18　ソニー(株)　APS「バンゲリングベイ認定メダル係」
▼有効期間　61年1月末日消印有効。なお、シルバーメダルとゴールドメダルは、1人1回の応募に限る（先着1000名様）。
月間賞●8月＝フィールドヘルメット＋キャリングケース●9月＝セイコーサウンドプロデューサー●10月＝スペースペン＋防水ノート●11月＝アジャスタブル・フレックスライト＋シルバーコンパス●12月＝フライトケース●1月＝テクノリストコンパス＋キャンドルランタン。

MSXで本格RPGを満喫!

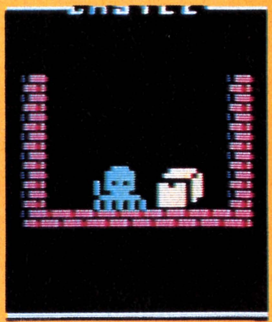
3人寄れば文殊の知恵 助け合って吸血鬼退治だ!

ファランクス

エニックス



雨の中を歩いているとシーフ(泥棒)が現れた



城の中を進むとオクトパスが現れた。戦うか?

ストーリー

紀元前400年代の末期、エーゲ海の南に浮かぶZONA(ゾナ)にバンパイア(吸血鬼)が現れ、地底に眠るドラゴンを呼び覚ました。島中に吸血鬼の手下である悪霊が現れ始めると、島民に犠牲者が続出し、島からギリシャのアテネへ救援の使者がおくられた。アテネでは国中から勇者を募り、その中から3人を選んでゾナへ派遣した。3人の目的はただ一つ、協力しあって島の怪物たちと闘い、悪霊の主たるバンパイアを倒すことだ。

機種　MSX(32K)

媒体(価格)　T(3800円)

クリニックやホテル、食料品店、パブなどが並ぶ街のなか

とにかく操作がかんたんでスピーディー

キャプテン　これはMSX初の本格的なRPGゲームだね。感想はいかがかな?

健　これはすごい! 今までやったゲームのなかで一番おもしろいね。お世辞じゃないぜ。初めは国産のしょーもないゲームかと思ったんだけど。やり方がまずかんたんなんだ。登場する3人のキャラクターに名前をいれるだけ。ゲーム中も数字キーとYES、NOを選ぶだけ。キー操作がかんたん明瞭なんだよね。RPGのように内容が難しくて長時間かかるものには、必要なだけにうれしいよ。

麻衣　私が気づいたのは、グラフィック。特別すばらしいってわけじゃないんだけど、海とか川が流れているように見えるの。ゲームが盛り上がるわぁ。

英之　麻衣らしい意見だね。僕が挙げたいのはスピード。表示速度も変えられるから、最高速にすると、ゲームがスピーディーに進んで気持ちいいと思うな。

キャプテン　そうだね。このゲームにおける操作のかんたんさとスピーディーさは、ゲームの良し悪しを判断する最初の基準だけに重要だね。とくにRPGにとっては。

つねに目標があってやりがいも十分だ!

英之　ストーリーもよく練られてる。終盤近くのダンジョン(地下迷路)での盛り上がりはすごい。

健　モンスターや武器も研究されてるよね。モンスターは20種、特徴によって4つに大きく分けられる。武器、魔法の両方で倒せるやつ、武器のきかないやつ、魔法のきかないやつ、特殊な品物しかきかないやつ、に分けられるんだ。だから新しいモンスターに出会ったら、すばやくその特徴を見極めなくちゃ。

武器は、どれでも、1度買えばずっと使える。でも防具は使ってるうちに壊れていく。両方とも店で売られているのは4種類。

英之　これはちょっと少ないな。値段が高くても性能がいいだけに、もうひと工夫ほしかった感じ。

キャプテン　それにキャラクターの職業もだね。戦士、魔法使い、牧師の3人がまったく同じ力を持っているのは少し不自然。キャラクターの成長につれ、個人差は出てくるけど、ちょっと問題がある。

麻衣　でもやっぱりおもしろいわ。あきないのよね。バンパイアを倒すという最終目標とは別に、つねに小さな目標があるからだと思うの。たとえば、新しい魔法を覚えるとか。あとは天気の要素があること。晴れ、くもり、雨って3つの天気があって変化してるの。雨の日に火の魔法は、効果が少ないとか、いろいろ関係してくるってわけ。

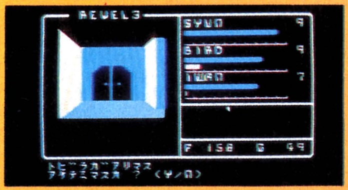
健　これは新しい試み!! 今までなかったもん。野外を歩くRPGなら天気の影響は大きいはずなのに。かなりの評価に値すると思う。

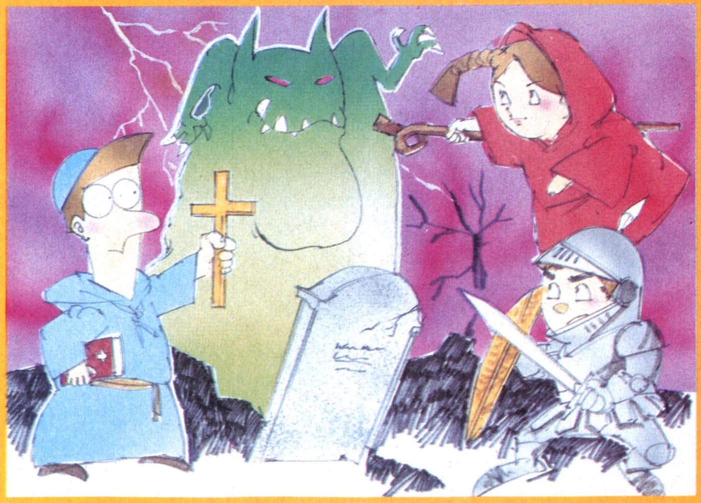
英之　同感だね。あと僕が思うに、このゲームを進めるコツは、開始直後は、武器だけ買って、あんまり遠出しないこと。それに、傷つくたびに町に戻って病院に行き、食料を補充すること。これを続けていけば、一番いい武器スピアーが手に入る頃には、レベルがかなり上がっている。あとは……。

キャプテン　おいおい、あんまり言ってしまうなよ。あとはやってみてのお楽しみなんだからね。

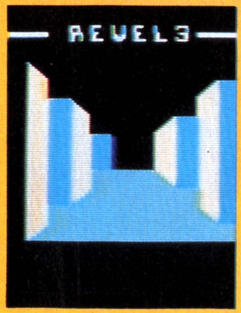
英之　はーい。でもこれだけ言わせてください。地下迷路に入るときは地図作りを忘れずに!「ワッ、ドクガスダ」が怖いから。

目の前に扉が!? 開けるとそこには……





ダンジョンの中はマップを作りながら進まないと……



変形にこだわってみたい1本

近ごろ話題のアニメシーンがグッと自然になったぞ!

ACTION

ブレイクスルー

コムパック

変形パターンが画面上でリアルに展開!

メカニカル・アーマーのタイプもいろいろ

ストーリー

宇宙歴P.C.60年、ついに地球人類は異文明との接触に成功した。人類が宇宙に飛びたって以来切望されていた交流が現実となり、歴史に残る偉大な快挙となるはずだった。しかし、この接触は不幸にも異星人との戦闘という形でしか実現しえなかったのである……。

人類は核エネルギーを利用したいわゆる核爆弾を保有していたが、その絶大なる破壊力のためにその使用をためらい、新型バトルスーツの開発に着手した。

『トリゾイド』、これが新型バトルスーツの呼称だ。完全自由3変形を可能とし、あらゆる状況下にも対応できる能力を持つ。膠着した戦局を打開するため、私は『トリゾイド』と共に敵基地の真只中を突き進んでいった。 (by 司)

機種 PC-60mkII(SR)/66SR
媒体(価格) T(3800円)

麻衣 このアクションゲームはずいぶんTVアニメに影響されてるみたいね。

英之 これだけシューティングゲームがいろいろ発売されているから、何か新しいアイデアを組みこまないとプレイヤーを引きつけなくなってきてるんだと思うよ。

健 このブレイクスルーは、どうやら超時空要塞マクロスからヒントを得ているみたいだな。このアニメに出てきたバルキリーってバトルスーツのプラモデル、今でも持ってるよ。これがよくできてて完全3変形するんだ。

麻衣 エッ、健ってアニメファンだったの? 知らなかったわ。

英之 そういうのを隠れアニメファンっていうんだよ。

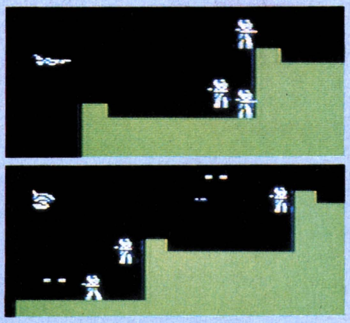
麻衣 そういえば、健って一条輝(注マクロスの主人公、むちゃんこ色男)に似てない?

健 そ、そうかなぁ〜。

麻衣・英之 ……(苦笑)。

健 ゴホン! と、ところでこのゲームのセールスポイントでもある『トリゾイド』はなかなかよくできてると思わない?

麻衣 今までは変形させることが目的になっていて、この面をクリアすると次のバトルフォーメーションに変化する、なんてものが多かったものね。



キャプテン そうなんだよ。でもこれは変形させることが目的じゃなく、敵基地を中央突破するための手段になっているんだ。だから、自分の意志で自由にトリゾイドを変形させることができるんだ。

英之 それがこのゲームの注目できる点だね。しかも、モニターをよ〜く見るとトリゾイドが徐々に変形していくところがわかるんだ。

麻衣 アニメでいうなかわりが入っているわけね。

置き去りにされたストーリー性と背景

健 このトリゾイドの3変形パターンはそれぞれ特徴をもたせてあるから、敵の種類や数とか地形によって一番適した戦闘フォームにする必要があるんだ。これと、変形させるキー入力を覚えてしまえば、戦闘は有利に展開できるわけさ。

麻衣 バトルスーツ、ホバークラフト、インターセプターの3つね。

キャプテン 初心者はバトルスーツを多用すべきだね。インターセプターは動きが速いし連射ができないから、操るのが少々難しいからね。うまくなってくると技が使えるようになってくるだろう?

健 たとえば、ホバークラフト↔バトルスーツに反復変形させたり、インターセプターからバトルスーツに一挙に変形させて、落下しながら機銃を連射して空中の敵を一掃する落下アタックを駆使したり……ジャンピングアタックなんてのもある。

麻衣 さっきから英之は静かだけど、どうしたの?

英之 僕はみんなほど熱くなれないな。せっかく今注目株のアニメシーンを使ったんだから、ストーリー性も持たせてほしかったと思わない? なんか単調な気がするんだ。アッと驚くような工夫をもうひとひねり加えてほしかった。

健 英之はRPGやアドベンチャーのやりすぎだよ。やっぱり、アクションゲームは頭を空っぽにして楽しめるほうがいいと思うな。ただ、背景にもう少し力を入れてもらいたいことは確かだね。とはいってもハード上の制約があるから難しいんだろうけれど、練習モードなんてのもあるし、なかなか楽しめるゲームだと思うけどなぁ。

とらわれのリサがキミを呼ぶ！

指輪の力の源は邪悪の光で輝く3つのオーブにあり

Ring Quest（リングクエスト）

スタークラフト

弓矢とワナが置いてあった

ストーリー

ある指輪の魔力で魔女になってしまった女性、リサを救うためにリサの恋人であるゴーン（武芸の達人）と一緒に、選ばれし人であるプレイヤーが、リサを求めてあちこちを歩き回るゲームです。

プレイヤーは、リサの指輪の魔力を消すことのできるもう一つの指輪と水筒とお金を持って、ゲームを始めます。ただし、リサの指輪の魔力は3つのオーブという水晶球のようなものに支えられているので、まずは、その3つのオーブの力を消してからでないと、リサの前に出ても何の意味もないのです。この3つのオーブはそれぞれ、狼、大蛇、クモの3匹（?）の生物によって守られています。これらの生物に対しては武器は使えません。

機種　PC-88（mkII／SR）、FM-7（NEW）

媒体（価格）　5D（3枚組ー万2800円）

ADVENTURE

えーっ!? スタートから突然8方向!?

健　このゲームは、進行方向がこれまでの東西南北だけでなく、北東・南東・北西・南西が加わって、8方向になってるんだ。うへー、マッピングに手間どりそうだなぁ。

麻衣　突然スタートから8方向を選ばされるのよね。よし、ガケの方に行こうっと。……あ、洞穴の中にガイコツがいるわ。もしかしたら、昔、同じように旅をして命を落とした人かしら。この弓矢とワナは役に立ちそうだわ。

健　歩いているとちゅうで山賊やおいはぎ、敵国の兵士なんかが出てくるよ。

英之　そのときは、生命力と相談して戦うか逃げるか決めればいいさ。リターンキーを押せば力、技、知能、生命力が表示されるからね。戦いに勝つと技が1レベル上がって、逃げると下がるんだ。

麻衣　あまり同じところでごちゃごちゃやっていても、リサに魔法をかけられて、生命力や技が下がったり、へんなところにワープさせられるから大変よ。

健　おっ、森の中に小屋がある。入ってみよう。中に予言者がいるぞ。よし、リサの指輪の魔力の消し方と、3匹の生物を消すための呪文を教えてもらおう。

英之　この森で、さっき手に入れたワナが使えそうだ。はたして何がひっかかるかな?

麻衣　あーっ。イノシシがかかってる。よーし、取っちゃえ。

健　海岸のほうには難破船があるぜ。そばに行ってみよう。中には入れないようだ。

英之　おっ、砂漠に出たようだね。トリの巣があるけど、中に何があるかな?

健　よし、今がチャンスだ！ 巣の中のものはトリあえず持っていこうなんちゃって。

英之　そういえば、水をくむのを忘れていた。水がなくなると死んでしまうんだった。

「不思議な指輪の力のもとを捜せ」と老人が言った……

マンティコラはお腹をすかしているらしい

獣の足跡が残っているぞ！

ほら穴から出ると盗賊が追ってきた

呪文と指輪があればこわいものなしサ！

キャプテン　さて、トリの巣の次はどこに行くのかな?

健　今度は……トロールの橋だ。

英之　健、ここで戦っちゃいけないよ。

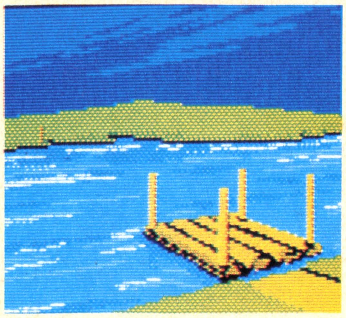
麻衣　じゃあ、ただそのまま通りすぎるのね。

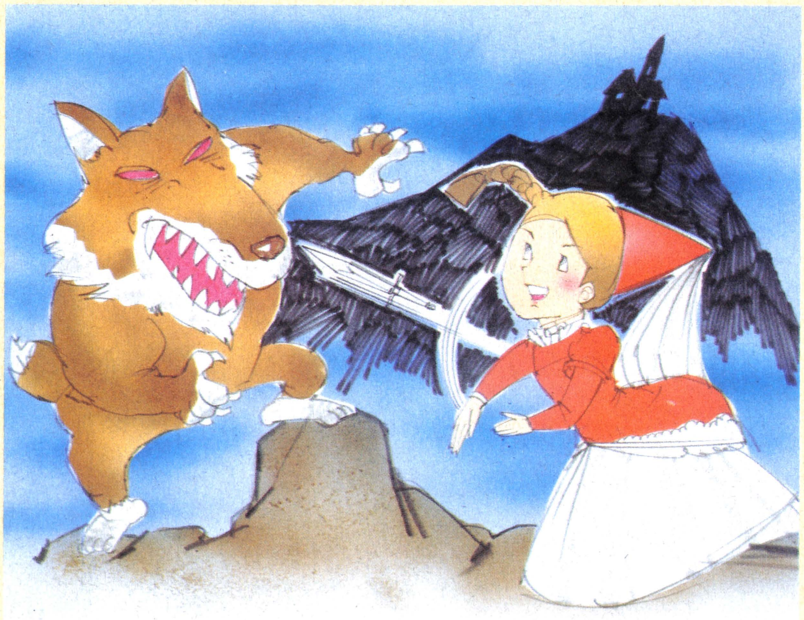
英之　うん。だけど、持ちものの一部を取られてしまうんだ。指輪があると、まずそれを取るから何とかしなきゃな。

麻衣　それなら橋を渡る前に適当な所に置けばいいのよ。

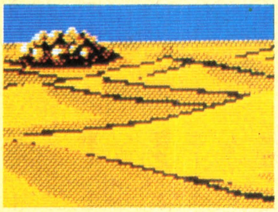
健　そんなことしたら、お金をとられちゃうよ。

麻衣　ケチケチしないことね……。あっ、鬼がいるわよ。

さて、どうやって川を渡ろうか？




突然リサの姿が！



向こうに見えるのは何だ!?

英之　そういえば、さっき鬼女がいたから、そこへ行ってみよう。仲間どうしかもしれない。

健　あっ、鬼女が鬼を追いかけて消えちゃった。今のうちに……。おっ、ルビーとロープがある。持っていこうっと。

英之　さて、だいたいのものがそろったから、また進もう。

麻衣　きゃーっ、狼男よ！

健　よし、狼男とくればＲＰＧでおなじみのアレだぜ！

麻衣　また狼よ！　早くアレを！

英之　それじゃだめだ。呪文を唱(とな)えなきゃ。

健　やったね。狼が消えた……と思ったら、何だ、この光り輝くものは？

英之　オーブだよ。こいつの光をなくさなければ。

麻衣　指輪の登場ね。やったぁ、暗くなったわ。

生命力を最大にしていよいよ城に突入だ

キャプテン　お次は川だぞ。なかなか流れの速い川だな。かいやろじゃ渡れそうにないな。

健　うーん……、そうだ！　ロープが使えそうだぞ。向こう岸に向けてゴーンに射ってもらえば、ロープがピンと張られて渡れるよ。

麻衣　名案ね。渡ると鳥のかっこうした家があるわよ。さっきトリの巣で取ってきたのは、もしかして……。

英之　今度はガケだ。おっ、大蛇だ。また呪文だね。

健　あれ？　山が見えてきたぞ。山の上にヘビの巻きついた置きものがある。ハ～ン……。

麻衣　あっ、洞穴が出てきたわ。中に入ってみましょう。や～ねぇ、今度は毒グモですって。

英之　さあ、呪文だ！

健　オーブの光を消すことも忘れずに！

麻衣　いよいよ、城に行くのね。城の手前で水をいっぱいくんで、生命力を最大にしておかなくちゃ！

健　わぁ、まっ暗な迷宮だ。ようし、マッピングだ。たいへんだなぁ。

美しい画面に入力方法も親切で○(マル)ね！

麻衣　あっ！　最後の王宮よ！

健　わぁい、到着だぁ。

キャプテン　描画速度が早くて、かなり楽しめるね。

英之　でも、もう少しごいをふやしてほしいな。どうせ、ディスクの中はあまってるんだから。

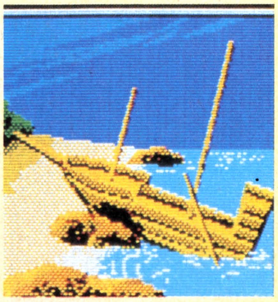
麻衣　最近わりと見かける和英混合入力もいいわね。これからのアドベンチャーはこうでなきゃ、ね！

健　うん、なかなかおすすめできるゲームだよ。絵の部分は小さくなっているけど、とっても美しく描(か)かれているんだ。リアルなグラフィックが迫ってきて新しい画面を見るのが楽しみさ。

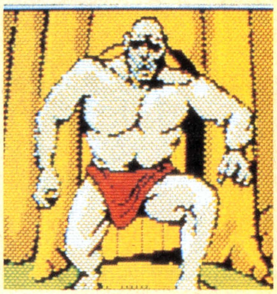
麻衣　ゲームのレベルは、どうかしら？

キャプテン　まぁ、中級以上の経験者向けといったところかな。

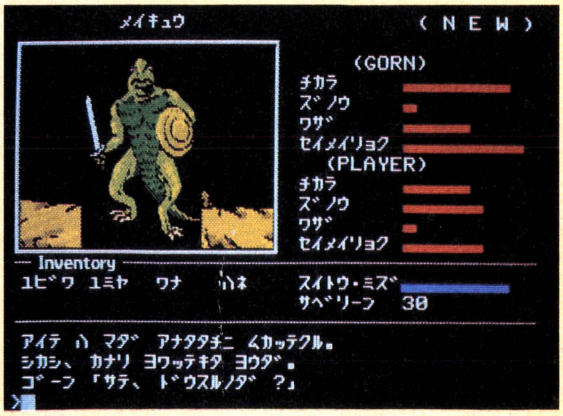
麻衣　そうね、かなりやりがいのあるゲームだったものね。



鬼女が通せんぼしてる



鬼が近よってきたぞ！



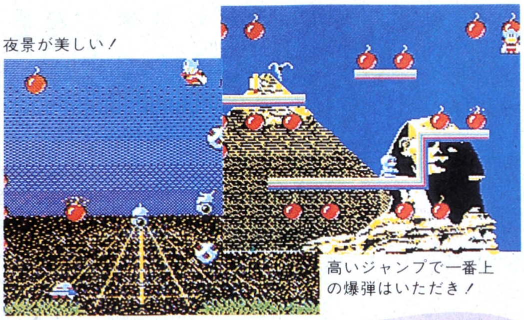
戦略を立てて高得点にチャレンジ

BGM・グラフィック・スピードの3拍子そろいぶみ

BOMB JACK

SRの機能を生かした楽しさ満喫!

WEL-COME CAT



夜景が美しい!

高いジャンプで一番上の爆弾はいただき!

健 やったね、あのアーケードゲームのヒット作"BOMB JACK"のSR版ってわけだ。俺にまかしてくれよ。

キャプテン このソフトはなかなかできがよくて、サウンド・グラフィックそれにスピードも本物並みだぞ。気を入れてやってくれ。

麻衣 あたしはやったことないんだけど……要するにこの24個の爆弾を全部取れば1面クリアってことでしょ?

健 まあそうだけど、ただ取ったんじゃ、ハイスコアには結びつかないんだなあ。

英之 爆弾の取り方によってフューチャーが変わってくるんだよね。で、どう? 麻衣の調子は。

麻衣 順調! でも何だか爆弾に火がついちゃったのがあって……そうか! 爆弾を取るとそれにつられて別の1個が点火するってしくみね。

健 その点火した爆弾を何個取るかでパーフェクトボーナスの点数が決まるんだよ。

麻衣 じゃあ、点火した爆弾を多く取ったほうがいいのね。

英之 ただし、20個以上でないとボーナスはつかないんだ。だからもう……。

麻衣 えっ、もう遅いわよ。あと20個も残ってないじゃない。もっと早く教えてほしかったわ。

健 どっちみち無理だよ、麻衣には。まずは、点火する順番をマスターすることさ。順番は場面によって決まってるんだからね。

ラッキーコインで得点アップを狙え

麻衣 あらっ、何これ?

英之 パワーボールだよ。これを取れば敵がみんなパネルに変わって、それを取ることができるんだ。

麻衣 なるほど、かんたんね。パックマンのパワーエサみたい。このボールって、いつ出るか決まってるの?

健 うん、点火していない爆弾を1ポイントとして計算して、合計20ポイントになると出てくるんだ。ボールの得点は7段階あって、色の変化でわかるようになってるんだけど……んっ?

麻衣 だめ。パワーボール取る前にゲームオーバーしちゃった。

健 情けねぇな。よし、俺が見本を見せてやるよ。

英之 さすが慣れたもんだね。あっという間に、もう少しで5000点だ。

麻衣 5000点になると何かあるの?

英之 うん、5000点ごとにラッキーコインが出るんだ。ラッキーコインは2種類あって……ほら、今、健が出したのがエキストラコインだ。これを取るとジャックが1人増えるのさ。

麻衣 もう1つのほうは、どういうコインなの?

健 ボーナスコインさ。1個目で2倍、2個目で3倍って具合に、ボーナスを5倍にまで増やせるんだ。ただし、5倍からは増えないけどね。

英之 おい健、よそ見をしていると……。

麻衣 あーあ、ゲームオーバー。健も人のこと言えないわね。

ストーリー

19××年、世界征服をたくらむ悪の組織"メカニック軍団"の攻撃が開始された。メカニック軍団は、世界各地に次々と爆弾を仕掛けていったのである。この情報を手にした正義の味方"ジャック"は、爆弾を処理すべく各国へ飛び立った。

エジプトに飛んだジャックは、ピラミッドに仕掛けられた爆弾を発見した。だが、メカニックバード率いるメカニック軍団第一部隊の攻撃にあい絶体絶命。このピンチを抜け出し、爆弾を処理して次の地ギリシャへ……。

機種 PC-88mkIISR

媒体(価格) 5D(5800円)

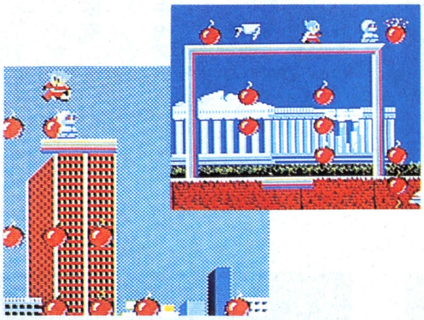
図1

×23=50000てん
×22=30000てん
×21=20000てん
×20=10000てん

図2

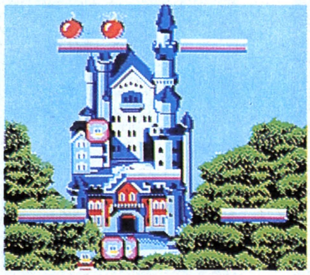
パワーボール(ブルー、レッド、ピンク、グリーン、スカイブルー、イエロー、ホワイト)=100、200、300、500、800、1200、2000

パネル(1枚目→7枚目)=100、200、300、500、800、1200、2000



走ってるジャックはまるでパーマンそのもの

"ライダー・キック!"なんて叫びたくなる勇姿



パワーボールをキャッチすれば画面中の敵は全部パネルに早がわり

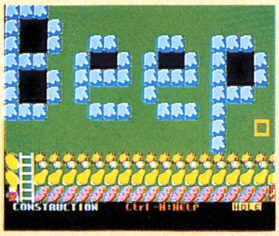
火のついた順に爆弾を20個以上取れば、ボーナス3万点。でもボーナスコインを2個、3個とれればそれも2倍、3倍に!!

50面ぜんぶが30分真剣勝負だ！

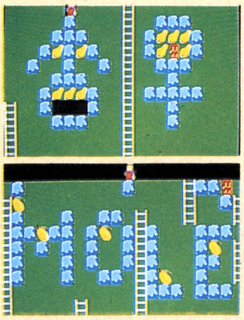
全面クリアとコンストラクション面でキャンペーンも

MOLE MOLE（モール モール）

クロスメディア



コンストラクションで"Beep"と描いてみた



30面には"MOLE"の文字

ストーリー

むかしむかし、人里離れた小さな村に、もぐらのモールが幸せに住んでいたそうな。モールは、たいへんな食いしん坊で、いつも口の中をモグモグさせていたそうな。ところが、ある日のことじゃ。天地をひっくりかえすような大地震が起こって、大切なたべものはすべて土の中に埋もれてしもうた。さあ、土の中をどんどん掘って埋まった食べものを掘りだそう！

機種　PC-88（mkII／SR）、FM-7（NEW）／77、X1（tu）

媒体（価格）　T（3800円）3.5／5D（5800円）

重力も働いてる本格派のパズルゲームだ

麻衣　ほら、この土の中に埋まったキーウィなんて、ほんとにおいしそう！

健　これだもの、ダイエットなんて言ってても無理なわけ。ま、おいしそうなのは確かだけどさ。

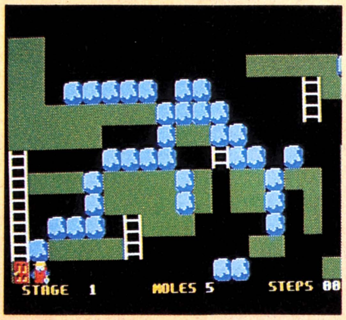
ところで、かなり難しそう。

英之　それはいえてるね。1歩行き過ぎただけで、もうその面は解けなくなったり、最初の1歩でも失敗が決まっちゃうなんてことも、ちょくちょくあるんだよね。

健　ある、ある！　頭いたいよ。

英之　まあ、時間はたっぷりあるんだ、ゆっくり考えよう。ただし、健お得意のひらめきだけじゃ、その場しか通用しないよ。まず画面全体を見て大局をつかむこと。パズルゲームでは大切なことだ。

健　このゲームは重力が働いてるだろ。難しいのはそのせいだよ。

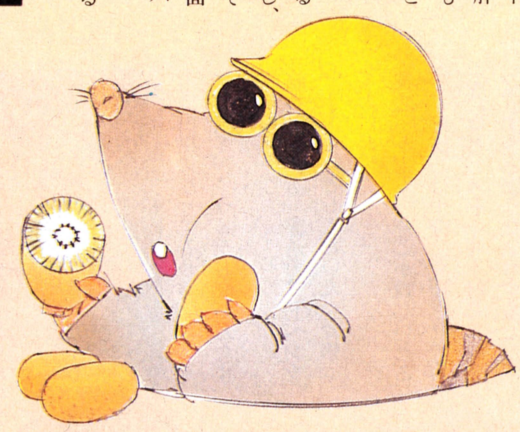


1面クリアだ！

麻衣　うーん、確かにそうね。はしごがないと上には動けないし、穴に落ちたり、不用意に穴を掘ったりすると、上にもどれなくなったりするの。

とくに岩を動かすのに穴を掘るときは、慎重にやらなきゃね。

英之　そういうところに、このゲームの味があるんだよ。パズルゲームはみんな似てるようだけど、やってみるとこんな味のあるものも多いのさ。



新しい解法パターンが次々と出てくるぞ

麻衣　5面まではなんとか解けたんだけど、面をひとつ解くたびに新しいパターンが見つかっていくのよね。

英之　そうだね。このあと10面くらいまでいくと、かなり難しくなると思うけど、やっぱりパターンを身につけていく意味でも、順番どおりやってくのがベストじゃないかな。

健　おい、ちょっと……これ以上難しくなるわけかよ。俺なんて、まだ1面だぜ。まいったなあ……。

キャプテン　それじゃ、気分を変えて、コンストラクション機能で遊んでみちゃどうかな？　これで新しい面を作ってやってみてると、ふっと新しいパターンがみつかるかもしれないぞ。

健　そうだなあ……。

麻衣　もう、健ったら元気ないんだから。後で個人記録の登録もできるんですってよ。がんばって！

英之　ところで健、モール・モール・クラブの会員の特権は知らなかっただろ？　会員は全員プレゼントのほかに、〈50面解けたあなたは天才だ！〉キャンペーンと、〈君の作ったオリジナル面が発売される！〉キャンペーンに参加できるんだよ。

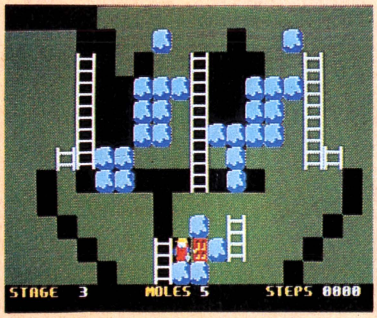
健・麻衣　えっ、それなに？

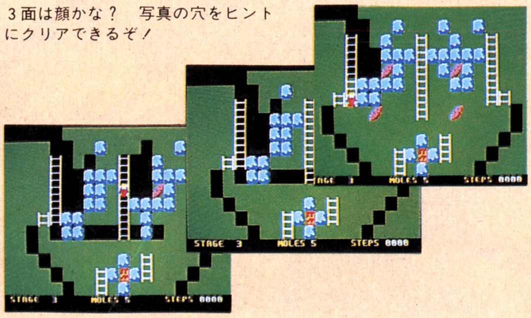
英之　50面解けた人にはスタジャンが当たるんだってさ。オリジナル面は採用されたら謝礼金が出るんだよ。

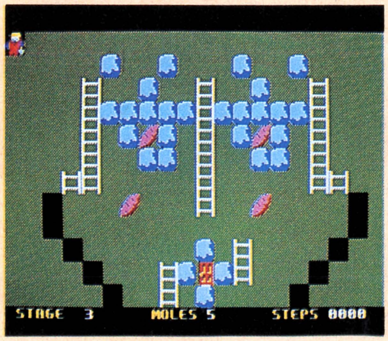
健　そういうことを早く言ってくれよ。がぜん元気が出てきたぞ。あとは、腹がへっては戦はできぬ。ステーキでも食べたらもう完璧に元気なんだけど……。

麻衣　えーい、このお調子もの！　一生いも掘りしてなさい！

3面は顔かな？　写真の穴をヒントにクリアできるぞ！





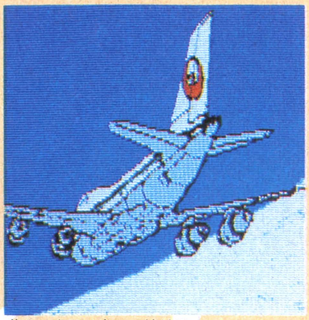


危険を楽しむゆとりで番組作り

視聴率のためならたとえ火のなかジャングルのなか!?

魔境アマゾンの奥地に黄金伝説を見た！＝探険隊第2弾＝

データウエストジャパン


黄金の宮殿を求めて特捜班は機上の人となった

ストーリー

1985年、東京のPCBテレビに1本の電話が入った。黄金の宮殿の情報を伝える電話だった。ブラジル特派員の情報を受けてさっそく現地へ向かうと、そこには、アマゾンの広大なジャングルに限りなくつづくとも思えるアマゾン川がのびていた。はたして、黄金の宮殿はどこに隠されているのだろうか。さまざまな作戦をねり、アマゾン川を下流から上流へとボートで上って行くことにしたが、ジャングルでは何が出るかわからない――毒グモ、ヘビ、さそり、ヒル、そして底なし沼、原住民のわな。つねに最大の注意が必要である。はたして行く手に何が待ちうけているのだろうか。黄金の宮殿を求めて、今、旅は始まった。

機種 PC-88（mkII／SR）、FM-7（NEW）
価格（媒体） 5D（2枚組7800円）

突然、地磁気が狂いだし……

視聴者を楽しませるアドベンチャーだ！

麻衣 「アマゾンの奥地に幻の黄金宮殿を発見した！」って、もしかして、あの川口浩探険隊がアドベンチャーゲームになってしまったの？

キャプテン そのとおり。これは第2弾となっているんだが、第1弾はアクションゲームだった。2作目も、期待どおり、あの探険隊の雰囲気をよくつかんだゲームになっている。

健 今回の探険隊の目標は黄金宮殿。本当にあるのかなぁ、もし、あったとしても、ハリボテでできた宮殿かも……、なんて考えながらゲームに挑戦したんだけど、コマンド入力がローマ字カナ変換になってるところなんか、最近の傾向どおり親切なんだよなぁ。

英之 画面は、エピローグ、プロローグの部分だけカラーで、探険中は白黒になってるから、スピードが出て、イライラしないんだよね。

白骨化した死体が……調べるか逃げるか!?

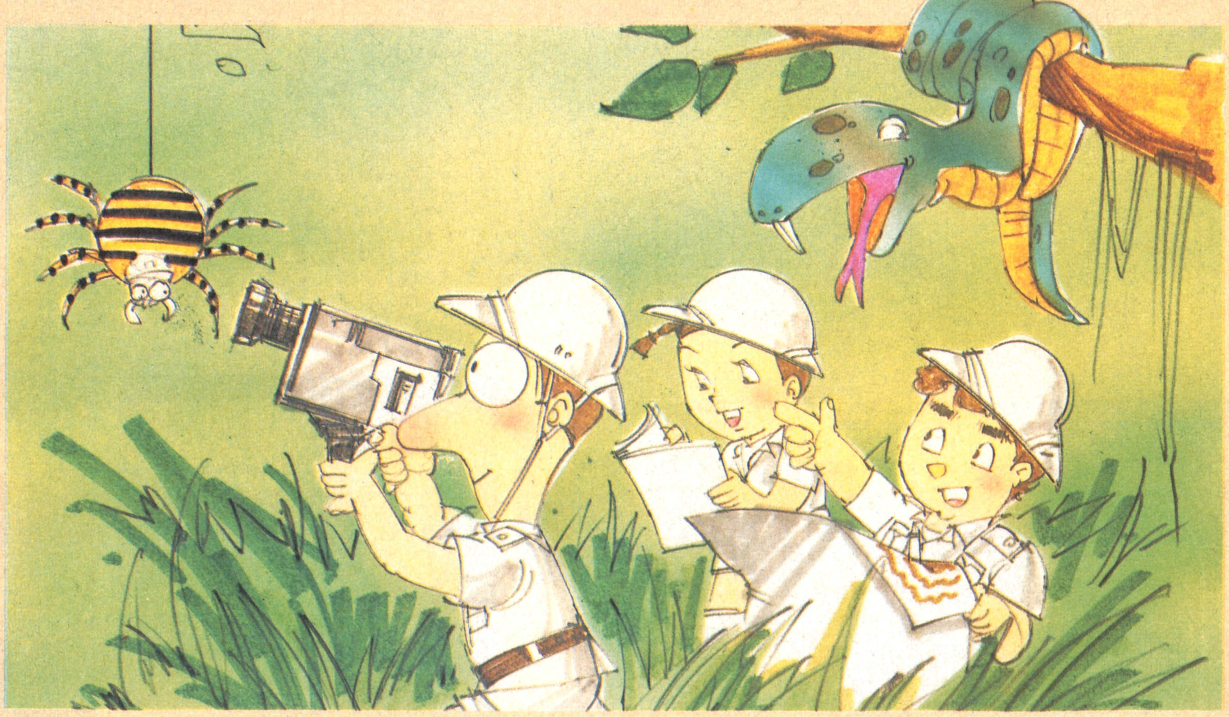
麻衣 じゃあ、普通のアドベンチャーゲームとしてだいたい合格ってわけね。

英之 う～ん、そこが難しいところ。遊び心は十分に発揮されてるんだけど、ストーリーはちょっと安直すぎるような気もするんだ。トリックは少ないし、各場面のつながりにも欠けるしね。

健 そういえば、アドベンチャー特有の、手に入れたものを別の場面で使うなんてところは何もなかったなぁ。

キャプテン しかし、このゲームは、あの探険隊のゲームだけあって、これだけじゃないんだよ。まず白黒画面だけど、これはアマゾン川を上っているときになぜか突然カメラが壊れてしまうからなんだ。画面のスピードアップのためとはいえ、このアイデアは雰囲気を盛り上げてくれる。

健 コマンドを入力した後の答え



もイイゼ。「隊長……が見えます」「我々は……の中を進んでいた」なんて、TVでよく聞くセリフが続続と出てくるんだもんな。

麻衣　それに、西へ行こうとして行けないとき、普通のアドベンチャーは「その方向には進めません」って出るけど、このゲームだと「我我の行く手はジャングルではばまれている」って出るとこなんか答え1つを取っても、あ・の・探険隊をかなり研究していることがわかるわね。

英之　でも、なんといってもこのゲームの一番のセールスポイントは、目的地に着くアドベンチャーじゃなく視聴者を楽しませるアドベンチャーになっているということだね。目的地に着くだけだったら、ディスク2枚組っていう容量にもかかわらず意外とかんたんに終わるけど、視聴率をかせぐためにいろいろなことに挑戦しなきゃいけないんだよね。

キャプテン　つまりゲームが終わっても視聴率が低ければ、ディレクターに大目玉をくらうんだよ。目的とはなんの関係もない場所へ行くことも大切で、それが1時間の番組を盛り上げることにもなるわけだからね。

健　これはきっとアドベンチャーは1度やったらオシマイ、という欠点を補うための配慮だろうと思うんだ。まあ、最初から高視聴率をとれる人もいるだろうけどさ。

麻衣　それで、隊員が出会うさまざまなピンチがTVと違って真に迫っているのね。TVだったら大蛇っていっても1mぐらいだったり、サソリっていってもゴム製のオモチャだけど、このゲームでは本物（？）が出てきて、隊員が傷ついたり死んだりするんだもの。

健　そうなると即、ゲームオーバーになっちゃうから、注意しなきゃな。

英之　でも、この死んだりするわ・な・がデストラップなみに多いから、セーブ、ロードの手間がかかっちゃうんだ。一応、わ・な・らしきところは、メッセージにそれとなく出るから注意して読むことだよな。

重要なのは、結果でなく経過なのだ！

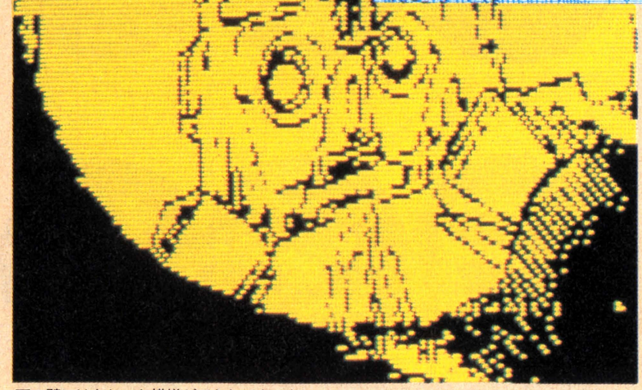
健　このゲームの終わりかたは3通りあるんだ。黄金宮殿を発見した場合と黄金像を見つけた場合、それに隊員が傷ついたり死んだりした場合なんだけど、いずれのエンディングもそれなりに凝っていて、あ・の・探険隊のナレーションに近いメッセージが出てくるから、それぞれ楽しめるんじゃないかな。

麻衣　このエンディングが終わると視聴率表が出てきて、真田大変記、ワクワク怪物ランドなんかと視聴率争いをするのよ。

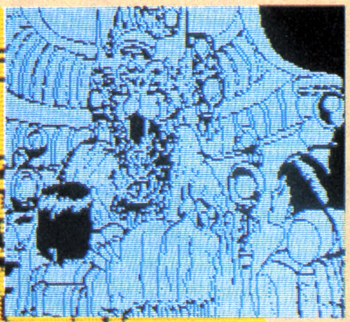
英之　この部分は前作の「これだ……」と同じだけど、ランダムな要素が入ってないのがこのゲームの特徴だね。

健　それじゃ、今までのアドベンチャーのように、ポイントを最終目的までの率で表示するんじゃなく、ゲーム中の行動（ピンチなどの見せ場）がポイントとなって現れるんだね。

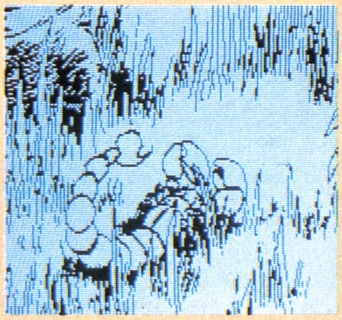
キャプテン　つまり、結果ではなく過程を重要視するんだね。



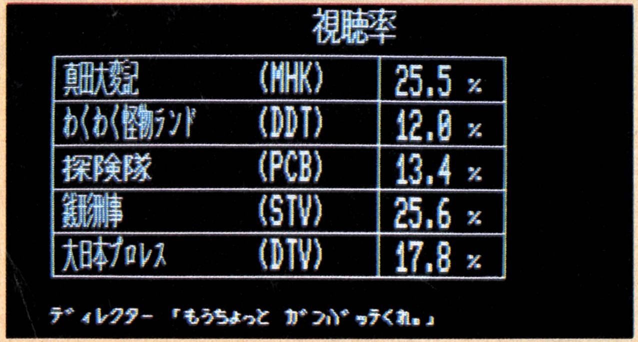
石の壁にはきれいな模様がほられてあった



奇怪な石像が目の前に。ルビーを使って……



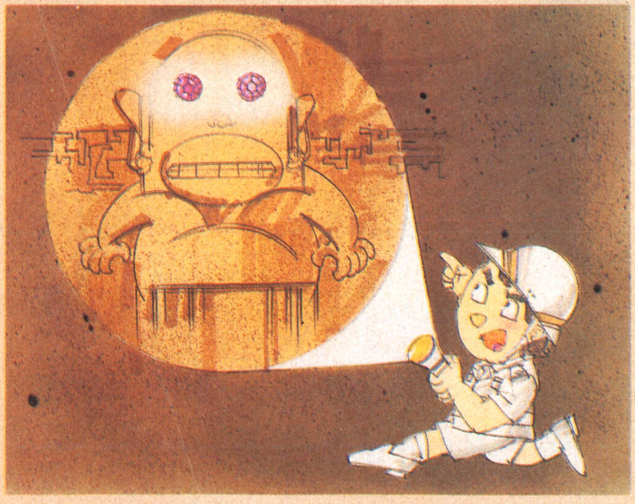
サソリだ！　しかし動く気配はない



視聴率

真田大変記	(MHK)	25.5 %
わくわく怪物ランド	(DDT)	12.0 %
探険隊	(PCB)	13.4 %
[illegible]	(STV)	25.6 %
大日本プロレス	(DTV)	17.8 %

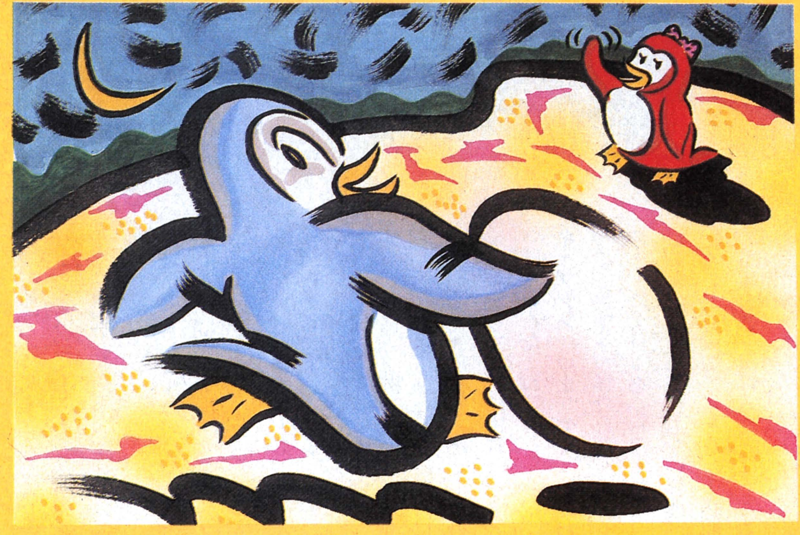
ディレクター「もうちょっと がつばってくれ。」

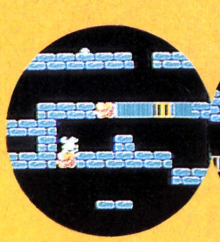


ワニに飛びつかれたぞ！　撃て!!

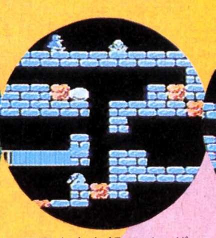
ジャングルが開け、原住民の村があった

構成／スピカ（大島弘子・堀込佳寿子・光畑由佳・武井司）協力／遠藤行一・木村信行・佐藤義明・武井司・早川浩

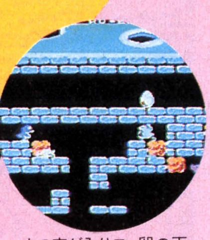




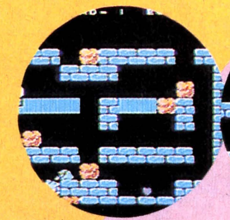
中央右側のアイスバーンは切り崩せないのであしからず。



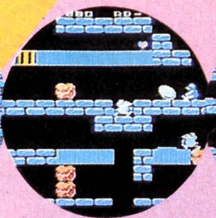
画面中央上部でバンザイしてるのはノソラ。



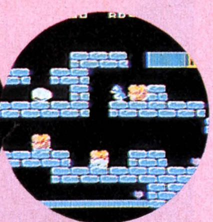
上の穴が入り口。卵の下にいるのがゲンゴウだ。



このままでは卵があぶない。すかさず上へジャンプだ！



穴にいるゲンゴウを赤のブロックで退治する。わかる？



卵の真下の赤いブロックをずらさないと落とせないよね。

ナマ物・壊れ物、取り扱い御用心！

どきどきペンギンランド
（セガ）

機種　セガSG・SCシリーズ
価格　4,800円

桜井　博道

卵とアデリーはいつだって一心同体

ロードランナーとアイスクライマーをたして2で割ったような内容で、画面はアイスクライマー風かな、とってもキレイだ。

主人公のアデリーは、大好きなフェアリー（どっちもペンギン）へプレゼントの入った卵を届けるために、氷壁を切り崩しながらその卵をせっせと落としていくんだ。なぜって、フェアリーの家はアイスブロックのずーっと下にあるからね。

恋のライバルはというと……、

(1)ゲンゴウ（白くま）——彼のパンチは強烈で一時的に動けなくなるけど、卵が割れるまでは平気で続行可能。彼に勝つには、赤い岩を落としてつぶしたり、ずらして閉じこめたりするんだ。

(2)ノソラ（もぐら）——突然モコモコ出てきて卵を壊そうとするけど、体当たりしてやれば消えてしまう。でも、卵との距離が大きいときは注意すべし。また、長時間同じ高さに卵を放っておいたり、ゲンゴウのパンチで何度も気絶してると、ノソラの出現回数が増えてパニックになるぞ。

まあ、ライバルとはできるだけクールにつきあいたいもんだね。

卵を落とす場所を考えながら穴を開けて

問題は通り道。ロードランナーみたいと言ったのは、じつはそのことなんだ。卵を割らないように、どこに穴を開けてどう展開するか、これがゲームのポイントってわけだ。そのためには、卵の割れるケースを説明しておかないとね。

まず、卵から垂直に下へ氷壁6段分のところに安全ラインがあって、卵の動きにならって移動する。この安全ラインより下に落としたらもうダメってことは覚えておいてくれよ。

それから穴の中にいるゲンゴウの上に落としたり、逆にアデリーやゲンゴウ、岩が卵の上に落ちたり、ゲンゴウと壁にはさまれたときなどなど。あとは、卵を転がしているときに、ゲンゴウとはち合わせしてしまったとき。でも、卵をゲンゴウに密着させて1ブロック以上離れなければ、得意のパンチを封じることができるぞ。

さて、とちゅうで♥マークを見つけるはず。これが大切なんだ。♥は全部で7つあって、アイスブロックに残されているのもある。これを1つとるごとに、卵の中のプレゼントがチェリー(500点)、ビール(1000点)、ケーキ(3000点)、指輪（2000点）、十字架(5000点)、星(1万点)、ダイヤ(5万点)とグレードアップして、フェアリーのご機嫌はよくなるし、点数もかせげて一石二鳥ってわけだ。なかなか女心をわかってるね!?

そしてフェアリーの部屋のすぐ上までやってきたら、最後の穴を開けて卵を落とす。卵は自然に割れて中からプレゼントが出てきてメデタシ、メデタシ！

こんなふうに行き詰まらないように道を作って1面クリア、ホッとひと息——なんて早いぜ！　なんと全部で25パターンもある。どのパターンにトライするかはキミ次第。

コツを覚えて全パターンクリアにチャレンジしてみよう——恋のライバルと本気になって!?

ここまでくればあとは卵を落とすだけ。ハッピーエンド。

秘宝を目前に意地悪く迷路は続く

ピットフォールII

(セガ)

機種　セガSG・SCシリーズ
価格　4,800円

桜野　花道

最後の秘宝は閉鎖された空間の中だあ!?

解説書なしで始めてみたのはいいが、主人公のハリーはピョンピョンはねるだけだし、敵キャラがガンガン攻めてくるってわけでもないし……なんやかんやってるうちに、すでに2時間が経過しているではないか!? ここで初めてゲーマー魂が燃えてきたってわけさ。

つまり、迷路を抜けて宝探しをすればいいのだ。探す宝は全部で4つ。

(1)ラージのダイヤモンド
(2)王冠
(3)魔法のカギ
(4)水晶玉

このどれか1つが欠けても迷路を制覇したことにはならない。とくに水晶玉のある通路は、両サイドを壁でガードしてある――そう、入り口がないのだ。さて、水晶玉に近づく手段は……?

じつは(1)~(3)の宝を計3コ取ればOK。ある条件がすべてそろわないと宝をモノにできないなんて、ロマンを感じるね。涼しい夏の夜に、星でも見ながらやってちょうだい。

なんと! ハリーは泳ぎの名手だった

迷路といっても、ただの迷路じゃない。地上・鍾乳洞・廃坑・迷宮のあちこちに、こんな敵や難所が待ちうけている。

(1)サソリ――はい回るだけで、なかには追いかけてくるのもいるけど、ジャンプで楽々クリア。

(2)カエル――ピョンピョンはねている。ダイレクトにジャンプするか、ハシゴを利用してみよう。

(3)コウモリ――波のような動きで左右を飛び回っている。下をくぐり抜けること。

(4)カラス――下がったらジャンプ、上がったら下をくぐり抜ける。

(5)ヘビ――海に棲みついている。深くもぐらないで、海面を泳いでいればまずは安全。

(6)ワニ――口を閉じたのを見はからってジャンプ。初めのうちは焦らずに時間をかけてクリアしよう。

(7)風船――ジャンプしてとび乗ろう。コントローラーで行きたい方向へ。頭上か側面の壁に体当たりして風船を割れば降りられる。

(8)海――ヘビにさえ注意すれば、泳ぎの得手、不得手は気にしなくてOK。自然に泳げる。

(9)水たまり――助走後ジャンプしてロープにつかまり、もう一度ジャンプボタンで着地。タイミングがすべてなのだ。

(10)火の池――開いたり閉じたり、タイミングよくすばやく通過。

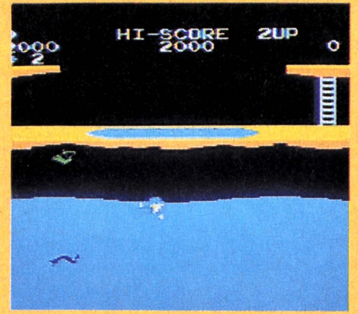
(11)トロッコ――ジャンプして乗れば自然に走り出すが、行き止まりが多い。

(12)矢――上段の矢に害はない。下段の矢をジャンプでかわそう。

(13)火の玉――風船を上手にコントロールしないとかわせない。

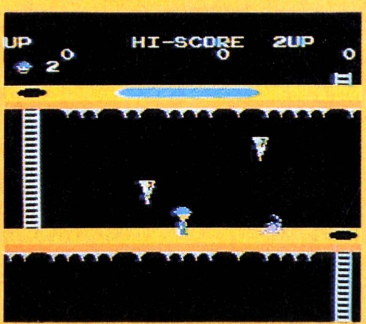
(14)つり天井――上がったときにくぐり抜けよう。

ほかにも仕掛けはいろいろ。地図を作りながらゲームをやろうぜ。



深くもぐってはいけない。あくまで海面上を泳げ。

風船にのるとコウモリがしつこくせまってくる。

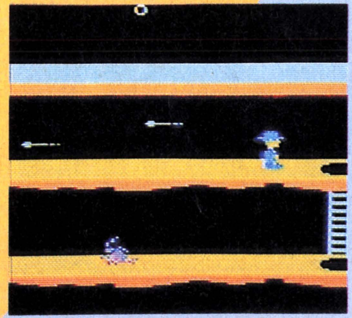


ツララをよけながらサソリをかわす。度胸で勝負。

ころがってくる丸太はハシゴを利用してごらんのとおり。

左側のカラーの壁は自動的に開閉するので心配いらない。

下は針の山。ロープへのタイミングがずれるとグサリ!

上の矢は問題なし。下の矢はジャンプでかわせる。


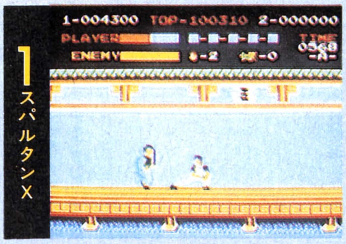
エキサイティングな真夏のテレホビーゲーム！

テレホビーゲームTOPチャート

ファミリーコンピュータ

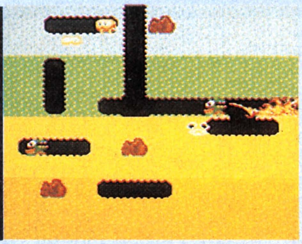
ランク	前月ランク	ゲーム名	メーカー・定価
1	—	スパルタンX	任天堂 4900円
2	—	スターフォース	ハドソン 4900円
3	—	レッキングクルー	任天堂 5500円
4	—	ディグダグ	ナムコ 4500円
5	—	ハイパーオリンピック	コナミ 6500円
6	4	イー・アル・カンフー	コナミ 4500円
7	—	エレベーターアクション	タイトー 4900円
8	3	忍者くん	ジャレコ 4500円
9	—	フラッピー	デービーソフト 5500円
10	1	サッカー	任天堂 4900円

1 スパルタンX



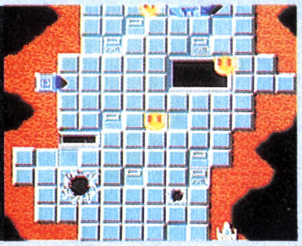
▲ビデオゲーム版の迫力がそのままファミコンで楽しめる。

4 ディグダグ



▲キミの頭脳が勝負の分かれ目。戦略的穴掘りゲーム。

2 スターフォース

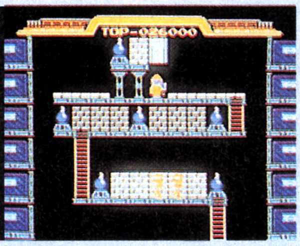


▲美しい画面と軽快なＢＧＭに乗れば100万点も夢じゃない。

5 ハイパーオリンピック

▲専用コントローラー付きだから世界記録も練習しだいでキミのもの!?

3 レッキングクルー



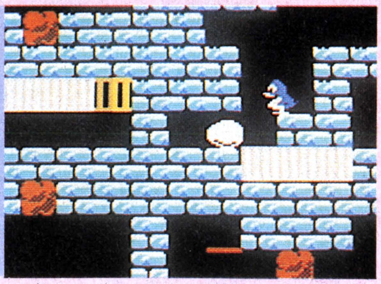
▲すべての壁とハシゴをたたき割り、前人未踏の100面クリアをめざせ！

☆協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●寿屋大宮東口店（埼玉・大宮）●寿屋日吉店（神奈川・港北）

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。
集計期間は昭和60年６月１日から昭和60年６月30日まで。

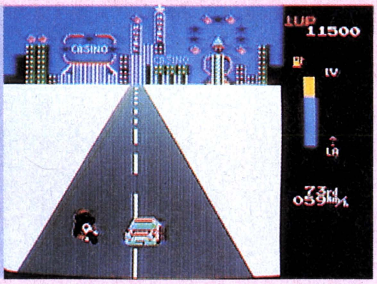
テレホビーデビューあべにゅう

セガSG・SCシリーズ
どきどきペンギンランド（セガ）



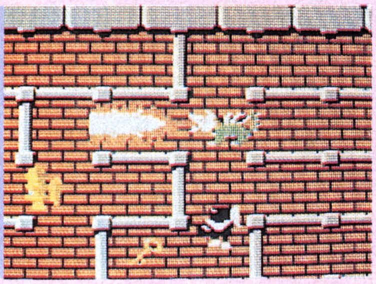
●タマゴを割らずに、恋人のお家まで届けよう。
定価4800円

ファミリーコンピュータ
ジッピーレース（アイレム）



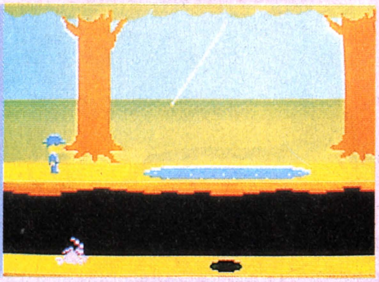
●オイルを補給して目的地までたどりつけ！
定価4500円　※写真は実際の製品と一部異なります。

ファミリーコンピュータ
ドルアーガの塔（ナムコ）



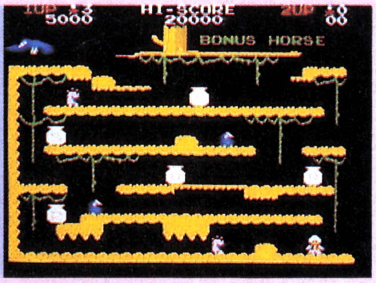
●ナムコファン待望のドルアーガが今、ファミコン版に！
定価4900円

セガSG・SCシリーズ
ピットフォールⅡ（セガ）



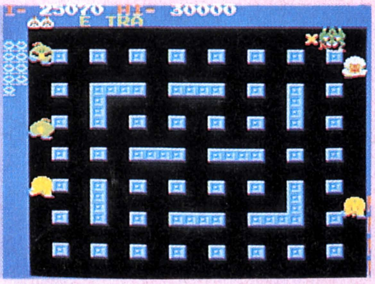
●スリリングな地の底に秘められた宝物を探し出せ！
定価4800円

ファミリーコンピュータ
スーパーアラビアン（サン電子）



●古代ペルシャが舞台のファンタジックアドベンチャー。
定価4500円

ファミリーコンピュータ
ワープマン（ナムコ）

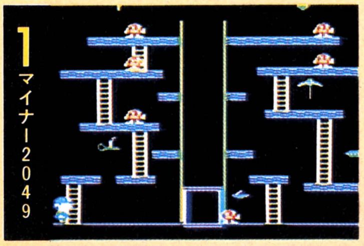


●敵の異次元ベムを退治するのがワープマンの使命だ。
定価4500円

暑くて熱くてたまらない！

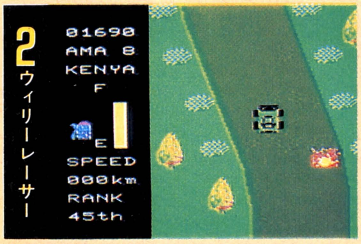
スーパーカセットビジョン

1 マイナー2049



▲お尋ね者ヨハンを捜し、坑道内を行ったり来たり！

2 ウィリーレーサー



▲競争相手をブッつぶすのもテクのうち。ルール無用のラリーが始まる。

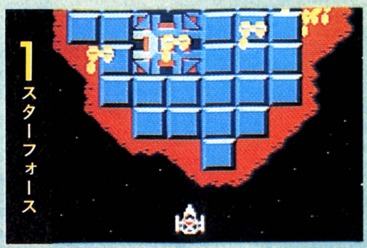
3 バルダーダッシュ

▲制限時間内に決まった数のダイヤモンドを集められるかな!?

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	2	マイナー2049 エポック 4500円
2	1	ウィリーレーサー エポック 3800円
3	3	バルダーダッシュ エポック 4500円
4	4	スーパーサッカー エポック 3800円
5	5	コミックサーカス エポック 3800円

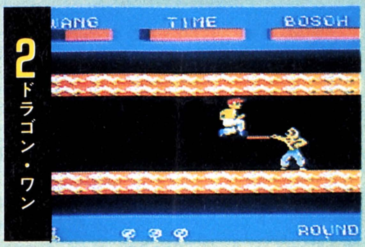
セガ SG・SCシリーズ

1 スターフォース



▲スクロールする背景には、大宇宙のドラマがきざまれている。

2 ドラゴン・ワン



▲行く手をはばむ悪魔の6人衆に立ちむかえ！

3 ズーム909

▲迫り来る敵機や障害物をきり抜け、敵母船を破壊せよ！

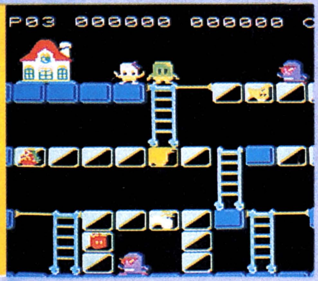
ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	4	スターフォース セガ 4300円
2	—	ドラゴン・ワン セガ 4800円
3	—	ズーム909 セガ 4800円
4	5	ロードランナー セガ 4300円
5	3	GPワールド セガ 4300円

テレホビーニュース

●最近のテレホビーソフトの発売ラッシュといったらものすごい勢いだ。写真のほかにファミリーコンピュータでは、サン電子から「ルート16」（9月末から10月上旬、予価4500円）、任天堂から「マッハライダー」（9月下旬、予価5500円）、ジャレコからは「シティーコネクション」が発売される予定だ。

ついに将棋ソフト「内藤九段将棋秘伝」（8月10日）がセタから出るゾ。バンダイもファミコン用ソフトを計画中だ。

スーパーカセットビジョン ポップ&チップス（エポック）

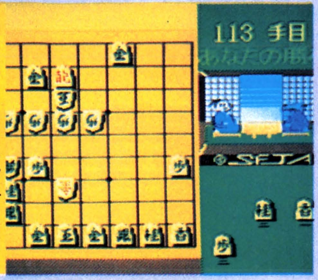


●20画面のかわいいパズルアクションゲーム。（8月下旬・予価4800円）

ファミリーコンピュータ 10ヤードファイト（アイレム）

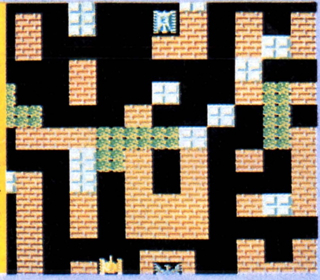
●アメフットがファミコンで楽しめる。（9月上旬・予価未定）※写真は実際の製品と一部異なります。

ファミリーコンピュータ 内藤九段将棋秘伝（セタ）



●ビックリしたな！　ファミコンで本将棋が楽しめちゃうんだ（8月10日・4500円）

ファミリーコンピュータ バトルシティー（ナムコ）



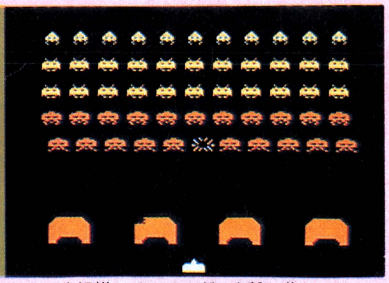
●迷路のような戦場で司令部を守り、敵戦車を全滅させろ。（今秋発売・予価4500円）

おもしろソフトが目白押し!!

セガSG・SCシリーズ チョップリフター（セガ）

●ヘリを操縦し、とらわれた人々を救出せよ。
定価4800円

セガSG・SCシリーズ スペースインベーダー（セガ）



●ビデオゲームのご先祖様。インベーダーを撃ち落とせ！
定価4300円

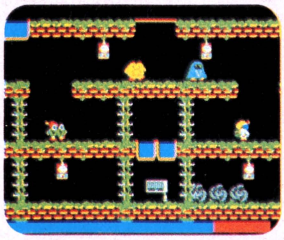
デビューあべにゅう

あ番地

待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい！

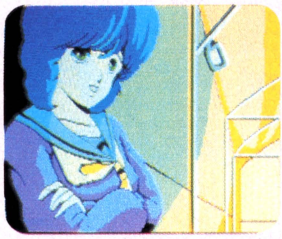
いつまでもあると思うな、夏休み。さあ、早いとこ課題をかたづけて、残った20日間はゲーム三昧だぜいっ！――ナニ、頭が熱暴走？BEEPERに夏バテなんて似合わないぞ。

エレキランド



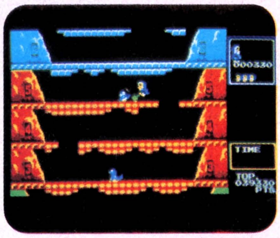
●富士音響マイコンセンター
●FM-7(NEW)/77
●T(3800円)
3.5/5D(5800円)
▼AC=(77版は8月中旬予定)魔訶不思議な電気の島アキハバランドのなかへ、エレクトマンは宝物を集めに出かけた！

ウイングマン



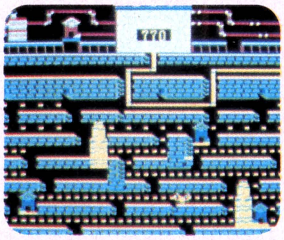
●エニックス
●PC-60mkII(SR)/66(SR)
●T(4800円)
▼AD=キータクラーの魔の手がドリムノートを持つアオイさんに向けられた。キミはウイングマンこと広野健太になって、まずはドリムノートを捜し出せ！

アイスクライマー



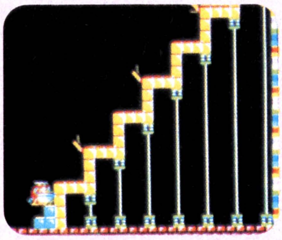
●ハドソンソフト
●X1(C/tu)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AC=ファミコンでおなじみの1本が移植されたぞ！　オリジナルそっくりの美しい画面。氷をハンマーで落としながら登ろう。

オイルズ・ウェル



●コンプティーク
●X1(C/tu)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AC=地底に眠る石油を首尾よく掘り出して一獲千金を狙うオイルマンがキミ。億万長者を夢みてガンバ！(画面変更の場合あり)

ウットイ

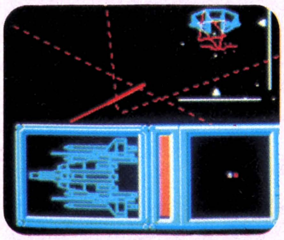


●コムパック
●PC-98M2(3)、FM-77
●3.5D(5800円)
5D(6800円)
▼思考型AC=頭を使って100面クリア！　愛きょうたっぷりのテンテン君が、跳んだり走ったりでゴールを目指す。

アムトラック

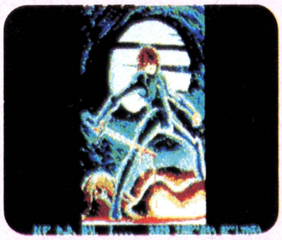
●スクウェア
●PC-98F(M)
●5D(5800円)
▼S=1～4人で選べるなんてもうボードゲームの世界！　アメリカの大西部を支配するため、キミはインディアンや銀行家、怠慢保安官とどうやって渡りあう!?

オービットIII



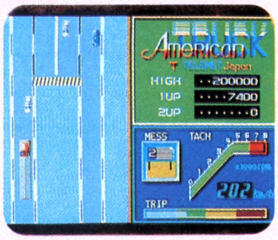
●テクノソフト
●X1(C/tu)、PC-88mkIISR
●T(4800円)
5D(6900円)
▼AC=3Dワイヤーフレームによる高速かつスムーズな動き。敵機にみとれてしまいそう！

英雄伝説サーガ

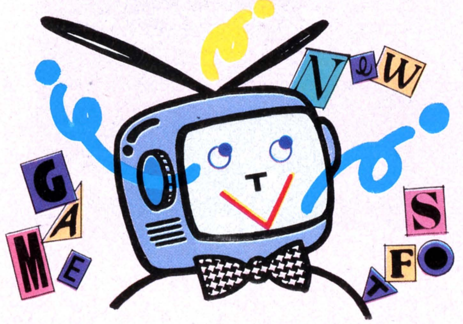


●マイクロキャビン
●PC-98U2
●3.5D(2枚組9800円)
▼AD=1度だけでは終われないぞ！　ストーリーを作るのはキミ。原画を忠実に再現するフルイメージグラフィクスと、イメージコミックスつき。

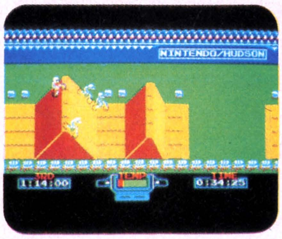
AMERICAN TRUCK



●日本テレネット
●PC-88mkIISR/98、FM-7、X1、MSX
●T(4500円)
5D(6800円)
▼AC=NASAの特別指令を受けたキミは、トレーラーでフリーウェイを大爆走！

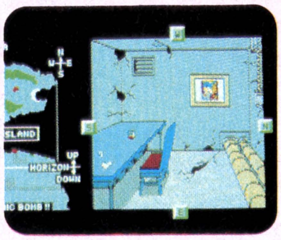


エキサイトバイク



●ハドソンソフト
●X1(tu)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AC=ファミコンの移植版。次から次へと変化するコースの上をキミは何分(秒？)で走り抜けられるか!?

ウィル(デス・トラップII)



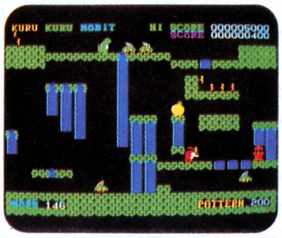
●スクウェア
●PC-88(mkII/SR)/98(F/M)
●5D(5800円)
▼AD=アニメーション採用のSFアドベンチャー。画面切り換えの速さはこれまでの最高！　マップは小さいけど難しいぞ。

か番地

ザ・ブラックオニキス

●B・P・S
●PC－98U2
●3.5D(7800円)
▼RP＝いよいよU2に登場。伝説の秘宝ブラックオニキスを持つ者には、無限の富と力がもたされるという。多くの勇士が、呪われたウツロの街から旅立った。

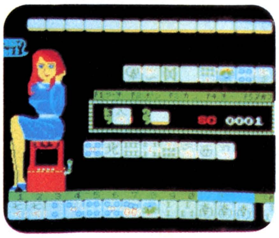
くるくるほびっと



●日本マイコン販売
●PC－98U2
●3.5D(5800円)
▼AC＝怖さ知らずのホビットたちは、ノームの目をかすめて危険な森へ入りこんだ。そこを支配する魔物はホビットに襲いかかる！ ノームはホビットを連れもどせ。

さ番地

雀華

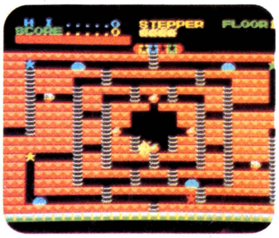


●アスキー
●MSX(8K)
●ROM(4800円)
▼N＝麻雀とスロットマシンの楽しさをミックス！ 麻雀に勝ってスロットを回すと、それによってセクシーな女の子がどんどん服を脱いで……。

軽井沢誘拐案内

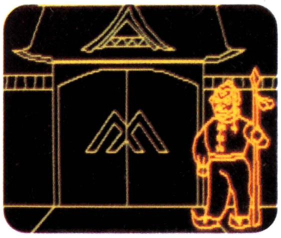
●エニックス
●FM－7／77
●T(4800円)
5D(5800円)
▼AD＝春、恋人の久美子の別荘に着いてみると、彼女の妹のなぎさは買いものへ出かけたところ。ところが、なぎさは戻ってこない。

ステッパー



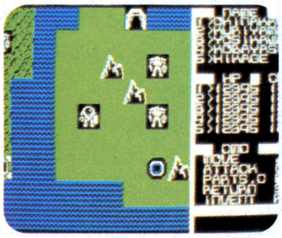
●アスキー
●MSX(16K)
●ROM(4800円)
▼AC＝パズルの要素を含んだ面など、画面数は32。ステッパーを上手に操って、4つの★を取ると出口が開くぞ！ コンストラクションつき。

西遊記



●ホット・ビィ
●X1(C)
●T(4500円)
▼RP＝天竺への旅を続ける三蔵と悟空の前に魔物が現れ、三蔵が捕らわれてしまった。悟空は如意棒を手に、3つの鬼門を通って山を越えなければならない。

カレイド・スコープ

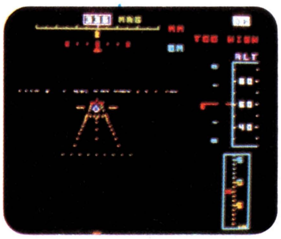


●ホット・ビィ
●PC－88(mkII／SR)、FM－7(NEW)／77、X1(tu)
●T(7800円)
5D(9800円)
▼RP＝サブ・セットの『7万光年の胞子たち』を含む2本組。(画面の一部が変わることもあります)

スーパーサッカー

●ソニー
●MSX(16K)
●ROM(4900円)
▼AC＝サッカーゲームには珍しい横スクロール。ユニフォームを選んで、友達と2人で熱くなろう。キックもパスも思うままで、イッキにシュート！

ザ・コックピット

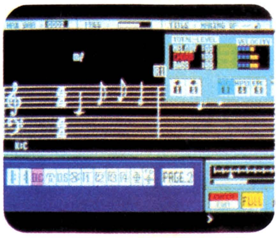


●コムパック
●PC－98U2
●3.5D(5800円)
▼S＝もうおなじみのフライトシミュレータがU2版で登場。日本の空港を舞台に着陸！ 夜景がとってもビューティフル。(写真はX1版)

ギガンテス

●コムパック
●PC－98M2(3)
●5D(6800円)
▼AC＝ゼビウスタイプのスクロールシューティングゲーム。隠れキャラに広大なマップ、そしてたくさんの敵キャラと、98ならではのスピードとグラフィック！

スーパーミュージライター

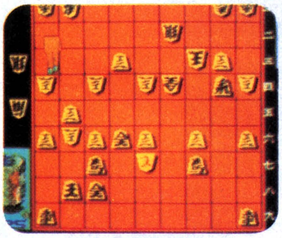


●リットーミュージック
●PC－88mkIISR
●5D(1万2800円)
▼ツール＝SRの音楽機能を120%引き出す多機能作曲ソフト。オリジナルのリズム・パターンやコードを作って登録できるエディタ機能も標準装備。

THE SCREAMER

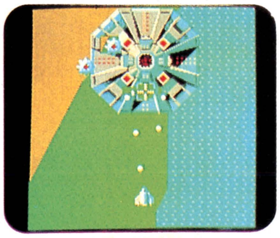
●ストラットフォード・コンピューターセンター
●PC－88(mkII SR)、X1－tu
●5D(3枚組7200円)
▼RP＝(中旬予定)野心に燃える命知らずの荒くれ者が、賞金と名声を求めて挑む！

棋太平



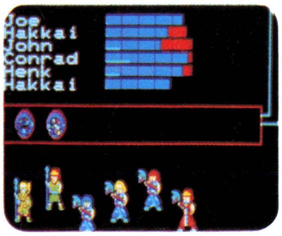
●マイコンハウスSPS
●PC－88(mkII／SR)、X1(tu)、MZ－20／22
●T(4500円)
5D(8月中旬発売6500円)
▼N＝マンネリワンパターンの将棋は死んだ！ ジョイスティック、マウスも使える。

ゼビウス



●エニックス
●PC－88(mkII／SR)／98(E／F／M)
●5D(6800円)／2HD(7800円)
▼AC＝ハードの限界に挑戦！ 98版ではアンドアジェネシスが実際に浮遊するぞ。

ザ・ファイヤークリスタル

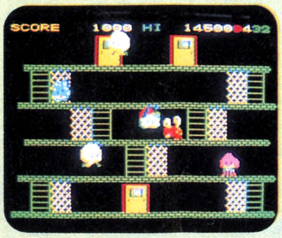


●B・P・S
●PC－98U／M
●3.5D(7800円)
5D(8800円)
▼RP＝ブラ・オニIIのテンプル編。テンプルに住むモンスターたちはとても強くて魔力を持っているうえ、地下迷宮には罠や謎が……。

巨神ゴーグ

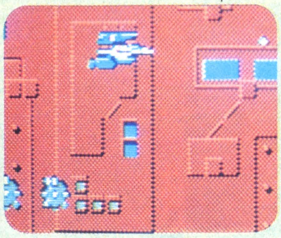
●アスキー
●FM－7(NEW)／77
●T(3800円)
▼AC＋RP＝テレビで人気のアニメが登場。南海に浮かぶ謎の島オウストラルを舞台に、ガイル軍や"ガーディアン"を倒し、異星人マノンと遭遇せよ！

ドアドアmkII



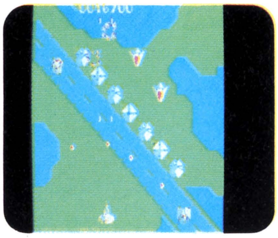
●エニックス
●MSX、PC−88(mkII／SR)、FM−7(NEW)
●T(3800円)、ROM(4800円)、3.5／5D(5800円)
▼思考型AC＝名作ドアドアをさらにパワーアップしたmkIIが続々。

超時空要塞マクロスカウントダウン



●ボーステック　©ビックウエスト
●X1(C／D／tu)
●T(4500円)
5D(6500円)
▼AC＝バトロイド、ガウォーク、ファイターに3段変形。1パターン8シーン、合計32シーン。

ソニック・ブーン

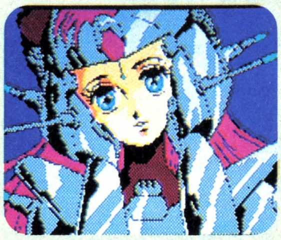


●コムパック
●FM−77
●3.5D(5800円)
▼AC＝ジョイスティック対応。地上・空中と2変形する戦闘機と敵キャラクター47種類が、画面いっぱいに動きまわる。高速スクロール戦を77で！

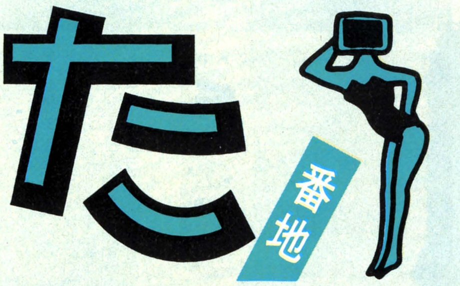
TOKYOナンパストリート

●エニックス
●X1(C／D／tu)
●T(4800円)
5D(6400円)
▼S＝楽しい会話で相手の性格を見極めて、プレイボーイになるためのテクニックを探し出そう！ デートの約束のない奴はナンパさ。

帝王の涙(ABYSS II)



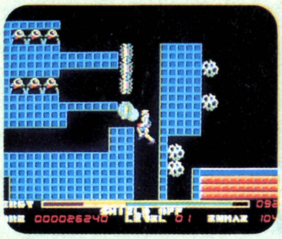
●ハミングバードソフト
●FM−7(NEW)／77、PC−88(mkII／SR)、X1−tu
●3.5／5D(6800円)
▼AD＝(PC、X1版は8月予定)悪党グリンプの巧妙な罠にはまって、キミは伝説の最終兵器"帝王の涙"を探すはめになった。



ドラゴンスレイヤー

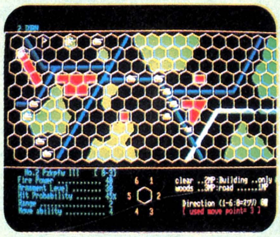
●スクウェア
●MSX(32K)
●ROM(5200円)
▼AC＋RP＝MSXユーザー待望の1本が、スクウェアから登場。多彩な敵キャラクターもマップもほとんど完全に近い状態で移植できているぞ！

THEXDER(テグザー)



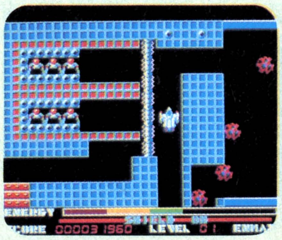
●ゲームアーツ
●PC−80mkIISR／88mkII
●5D(6800円)
▼AC＝24エリア×16面の広大なマップに100種類以上の敵キャラクター。状況に応じていつでも2タイプに変形できて、自動照準ビームも。BGMも聴かせるぞ！

タンクコンバット



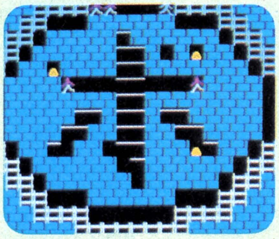
●日本マイコン販売
●PC−98U2
●3.5D(6500円)
▼S＝第2次世界大戦末期のヨーロッパ大陸における戦車戦をシミュレート。キミはドイツ軍戦車部隊の指揮官になって、連合軍と戦え！

THEXDER(テグザー)



●スクウェア
●X1(C／D／tu)
●T(5800円)
▼AC＝1秒間に15発、4連射の強力な自動照準ビーム兵器を装備した高機動メカ。100種類以上の個性的な敵キャラクターが次々に迫る！ スクウェアからX1版。

チャンピオンシップ ロードランナー



●ソフトプロ
●FM−7(NEW)
●5D(5800円)
▼思考型AC＝全50画面、難度はもちろん星5つ。さあ、全面クリアしたら、次はキミがコンストラクションで挑戦！ 親切なコマンドもいっぱいあるぞ。

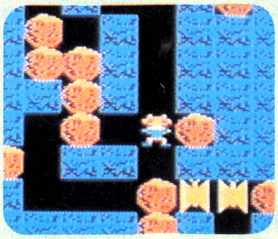
ハイスト

●コンプティーク
●MSX
●ROM(5900円)
▼AC＝博物館の絵画を全部盗み出せ！ 展示室は144、もちろん障害物はあちこちに仕掛けてあるからご用心。スリルいっぱいの1本。

デス・トラップ

●スクウェア
●PC−98U2
●3.5D(9800円)
▼AD＝メッセージ総数10万、識別語1000、画面数180のスケールを誇る大型アドベンチャー。さまざまな死の罠がキミの前に立ちはだかる！

チャンピオン・バルダーダッシュ



●コンプティーク
●MSX
●ROM(5900円)
▼思考型AC＝洞窟に埋もれたダイヤモンドを探し出せ！ 画面は全部で80面。落石の危険はもちろん、アメーバやバタフライなど敵キャラクターも迫ってくるぞ。

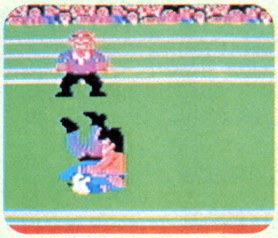
HYDLIDE

●T&Eソフト
●MSX2
●T(4800円)
3.5D(6800円)
▼RT＋RP＝フェアリーランドの宮殿から宝石が持ち去られてから、王国は退廃していった。そして今1人の若者が立ち上がる！

デゼニワールド

●ハドソンソフト
●PC−88(mkII／SR)、X1(tu)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AD＝名古屋のデゼニワールドをコントロールするコンピュータ"HAL3"が暴走したーっ！

チャンピオンプロレス

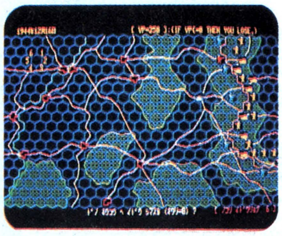


●ポニカ　©セガ
●MSX
●ROM(5500円)
▼AC＝ジャブ、アッパー、ストレート！ 5人の強力ファイターがキミに挑戦する。1〜2人用でレベルは5段階。全試合に勝てばキミはチャンピオン！

ファイナルジャスティス

●ポニカ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝ファイナルジャスティス号発進！　母船カーブを撃破し、敵エリアを突破せよ。

バルジ大作戦

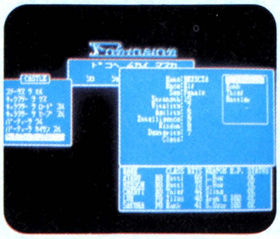


●日本マイコン販売
●PC－98U2
●3.5D（7000円）
▼S＝第2次世界大戦末期の1944年12月16日、アルデンヌの森にドイツ機甲部隊のエンジン音が響きわたった。キミは連合軍の指揮官としてドイツ軍をおさえろ。

ハイパーラリー

●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝（近日発売）全13コースは世界各地の魅力あふれる自然のなかを走っている。スペシャルステージでは、ライバル車とのマッチプレーにもチャレンジ！

ファンタジアン

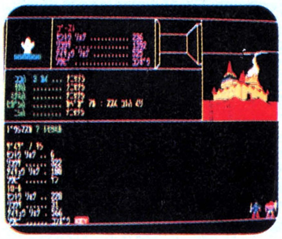


●クリスタルソフト
●PC－98（E／F／M／U）
●3.5／5D（7300円）
▼RP＝平和なルイザードは、魔王ビルアデスによって恐怖と絶望の地と化してしまった。国王のもとに魔王を倒すべく勇者が集められた。

バルーンファイト

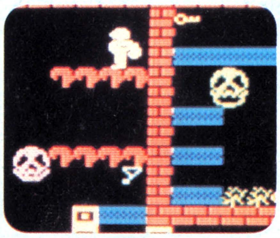
●ハドソンソフト
●PC－88（mkII／SR）、X1（tu）
●T（未定）
5D（未定）
▼AC＝軽快なBGMにノッて、キミも風船割りを楽しもう！　1人でも2人でも遊べるぞ。

バウンドッド地底世界編



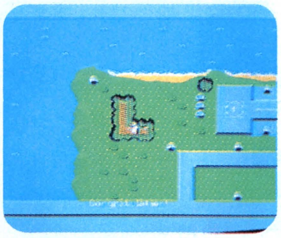
●日本マイコン販売
●PC－98U2
●3.5D（7800円）
▼RP＝"バウンドッド"と呼ばれる世界でのこと。キミは11の国が存在する広大な地底世界に挑む。3D迷路になった11ヵ所の城や建物を手さぐりで進もう。

ブラッガー



●マイクロキャビン
●MSX（32K）
●ROM（5400円）
▼思考型AC＝銀行やお店、一般家庭に忍びこんでは金庫の中身を狙うブラッガー。今日も仕事に出かけてはみたものの、いつもの手口じゃ通用しないぞ。

バンゲリングベイ

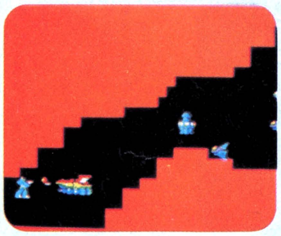


●ソニー
●MSX（16K）
●ROM（4900円）
▼AC＝6つの工場を全部爆破して8万点以上得点すれば、認定メダルを、そして月間最高得点者には豪華プレゼントを、というキャンペーンも実施中！

パチンコ・コンストラクション

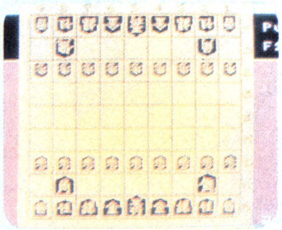
●ポニカ
●PC－98E（F／M）
●5D（5800円）
▼AC＝特製パチンコゲームも5つついたコンストラクションキット。自分の思うままにチューリップやクギを置いて、さあて試し打ち！　騒音防止のアイデアもイイ。

ブレイクスルーII



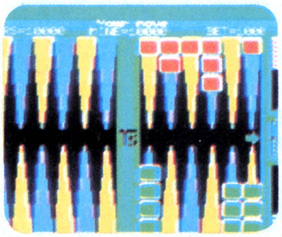
●コムパック
●PC－60mkIISR／66SR
●T（3800円）
▼AC＝インターセプター、ホバークラフト、バトルスーツにトリプル変形、それはもうアニメ映画のようにリアル。各々の被弾面積を考えて作戦、攻撃せよ！

飛車



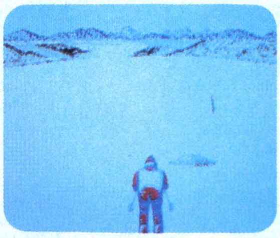
●マイクロキャビン
©㈱キャリーラボ
●MSX
●T（16K／4200円）
ROM（32K／5000円）
▼N＝"王将シリーズ"の飛車がいよいよMSX版に。思考回路を持ったパソコン対人間の、手に汗にぎる熱戦は、まるで名人戦。

バックギャモン



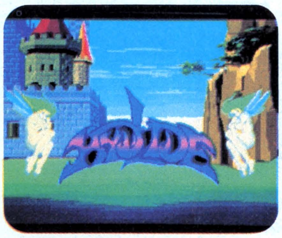
●ソニー
●MSX（8K）
●ROM（4000円）
▼N＝まず、サイコロをふって（スペースバーを押して）順番を決めよう。そこからはサイの目と頭の勝負。初心者でも安心して楽しめるのがウレシイ。

HOTDOG



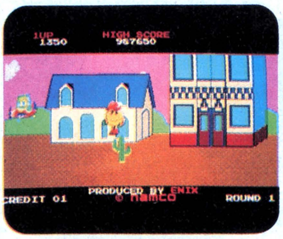
●ボーステック
●PC－88（mkII／SR）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝スピード感満点のフリースタイルスキーゲーム。モーグル、エアリアル、スラロームを3D的に体験できる。

ピルセル2



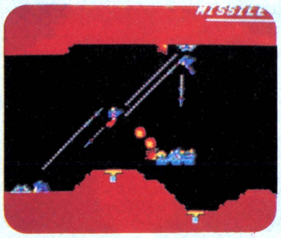
●T&Eソフト
●MSX2
●3.5D（6800円）
▼ツール＝高性能フルグラフィックエディター。16×16ドットの大きさのスプライト30個を自由自在にエディットできるうえ、重ね合わせも。画面はハイドライド。

パックランド



●エニックス
©㈱ナムコ
●PC－80mkIISR
●T（2本組4800円）
▼AC＝迷子の妖精を帽子の中に入れて冒険旅行に出発！　いろんなパックマンや空飛ぶ魔法の靴など、不思議なことが当たり前のファンタジーワールド。

ホバーアタック

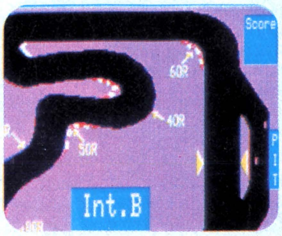


●コムパック
●PC－88（mkII／SR）
●T（3800円）
5D（5800円）
▼AC＝空中を自由に飛べるスーパー戦士と、従来のノーマル戦士を選べる。合体・離脱をくり返して敵地底メイン基地を目指せ。

ピンボール・コンストラクションセット

●コンプティーク
●PC－98（E／F）
●5D（7800円）
▼AC＝天才ビル・バッジが作ったアップル版は日本でも有名。今コンプティークが66や88にも移植を進めている。自分で作ったピンボールゲームで遊んじゃえ！

バリバリ伝説



●ポニカ
●FM－7（NEW）／77
●T（3500円）
3.5／5D（5800円）
▼AC＝少年マガジン連載中のマンガをゲームに！　キー操作は難しいけど、バイク歴10年の本物が作っただけあってファンは狂喜!?

リザード

●マイクロキャビン ©クリスタルソフト㈱
●MSX(32K)
●T(4800円)
▼RP＝リザードが姫にかけた呪いを解くための魔法の奥義が記されているという「真実の書」を求めて、1人の若者が伝説の塔へ！

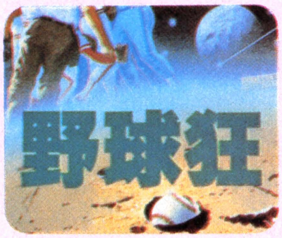
ホーリーグレイ

●ザイン・ソフト
●PC—98F
●5D(6800円)
▼AC＋RP＝魔界ルーメックに迷いこんだホーリーは、もとの世界にもどるために、聖杯を手に入れようと旅に出た。そしてたどり着いた古城で……。

ルーサイト

●コムパック
●PC—98U2
●3.5D(5800円)
▼思考型AC＝2重3重にしかけられたトリックを1面に凝縮。それがなんと50面！ 反射神経と詰めこまれたパズルに頭をかかえてほしい。コンストラクションつき。

野球狂

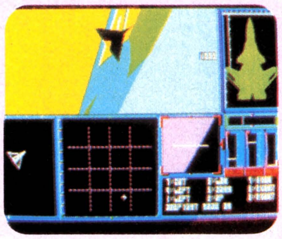


●ハドソンソフト
●MSX
●BC(4800円)
▼S＋RT＝専用のBEE PACK(980円)に差しこめば、あの人気ゲームがMSXで。限定5000セットはBEE PACKセットで4800円。

ルナーボール

●ポニカ
●X1(tu)
●5D(5800円)
▼AC＝強さと方向を決めてキューをひとつき。キミの腕まえは？ 盤面は自分の好きな台。挑戦したい台を20面から選べるうえ、反射係数もかえられる。

遊撃王 立体版



●システムソフト
●PC—98(E/F/M/U)
●3.5/5D(7800円)
▼S＝ステレオ画像技法——つまり平らなはずの画面が、ステレオグラス（添付してあるメガネ）を使うことで立体的になる。敵が、世界の都市が、キミに迫る！

ミュージライター7

●リットーミュージック
●FM—7(NEW)/77
●T(4800円)
▼ツール＝FM音源＋PSG音源の6重和声で厚いサウンド。16ものリズム・パターンと㊙機能(?)を搭載して登場！ 音楽大好きのFMユーザー集合！

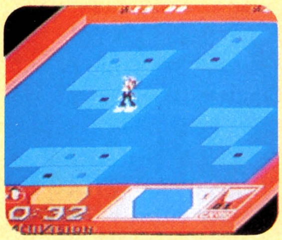
RELICS(レリクス)

●ボーステック
●PC—98U2
●3.5D(7200円)
▼RT＋RP(8月中旬予定) 超リアルな大型キャラクターが、流れるように画面の中を動き回る！ 謎が次第に解き明かされて、どんどん世界に深入りしたくなるぞ。

夢幻の心臓

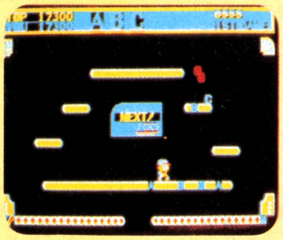
●クリスタルソフト
●PC—98U2
●3.5D(8800円)
▼RP＝剣と魔法が支配する黄泉の世界——夢幻界——のどこかに黄泉の秘密を握る"夢幻の心臓"が隠されているという。キミは今この世界に落ちこんだ。

ロックンボルト



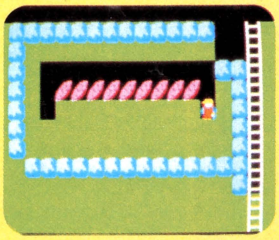
●ポニカ
●MSX
●ROM(4800円)
▼思考型AC＝動いたり止まったりしている鉄板をボルトで固定していき、全部つなげたら上の階に登れるぞ。面が進むと隣の隣のまた隣まで……と難しくなる。

ラリパッパ野球団



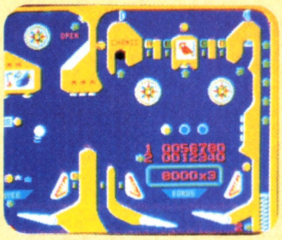
●ホット・ビィ
●PC—88(mkII/SR)、FM—77、X1、S1
●T(3800円)、3.5D(6800円)、5D(5800円/2HD6800円)
▼AC＝重いコンダラを転がしながらキャプテンはがんばるっ！

MOLE MOLE(モール・モール)



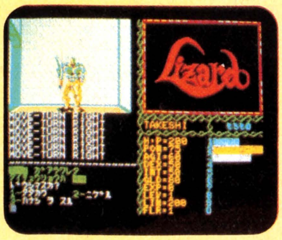
●クロスメディア
●X1(tu)
●T(3800円)
5D(5800円)
▼パズル＝50画面に散らばったイモやキウイ、パパイヤなどをモールは掘り起こしてパクパク。コンストラクションつき。

ローラーボール



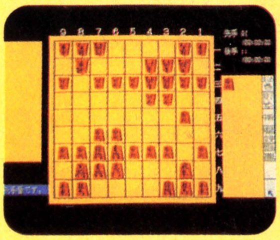
●ハル研究所
●PC—88(mkII/SR)
●5D(5800円)
▼AC＋S＝画面を見てビックリ。横に並んだ2つ分の台が今一番新しい！ そのうえ左側半分がスクロールして2段もある。タテ3台分のX1版より少し遅れて登場。

リザード



●クリスタルソフト
●S1
●T(4800円)、5D(6800円/2HD7800円)
▼RP＝伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、何層にも重なる広大な迷宮に、たった1人の若者が立ち向かった。

森田和郎の将棋



●エニックス
●PC—98(E/F/M)
●5D(8700円/2HD9800円)
▼N＝対局の棋譜や定石をセーブして観戦できるうえ、プリントアウトもOK。マウス使用可。

応募要項

♡このプレゼントページの応募は144ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
♡締切　昭和60年9月7日必着
♡発表　本誌11月号（10月8日発売）誌上

Beep

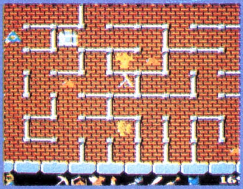
読者プレゼント

人気商品を満載!!

①ウエストポーチ　5名

（ナムコ提供）〈P120参照〉
●ナムコットサマーカップに参加できないキミにも、ステキな賞品が手に入る！

②ドルアーガの塔　2名

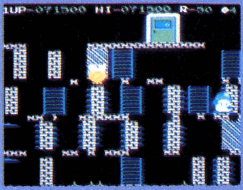


ファミリーコンピュータ用
（ナムコ提供）4900円〈P9参照〉
●ファミコンでRPGが楽しめるようになった。マニア待望のゲームがついに登場。

③ワープマン　2名

ファミリーコンピュータ用
（ナムコ提供）4500円〈P78参照〉
●2つのゲームフィールドをワープしながら敵をやっつけろ。バトルモードも楽しめるぞ。

④ドアドア　3名



ファミリーコンピュータ用
（エニックス提供）4900円
●かわいい敵キャラがチュン君を追いかけてくるアクションパズルゲーム。

⑤バルーンファイト　2名

ファミリーコンピュータ用
（任天堂提供）4500円〈P22参照〉
●軽快なBGMにのって、風船でプーカプカ。ところが風船割りの名人がウヨウヨ。

⑥ドンキーコング　2名

ファミリーコンピュータ用
（任天堂提供）4500円〈P26参照〉
●いまやファミコンゲームの古典となった名作に、もう1度チャレンジしてみたい。

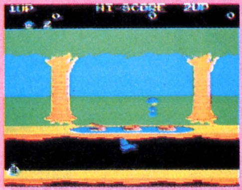
⑦スーパーアラビアン　3名

ファミリーコンピュータ用
（サン電子提供）4500円〈P77参照〉
●王子アラビアンは冒険の旅へ出た。

⑧どきどきペンギンランド　3名

セガSG・SCシリーズ用（マイカード専用）
（セガ提供）4800円〈P158参照〉
●頭を使ってタマゴを恋人のところまで運んでみよう。もちろん取り扱いには十分注意！

⑨ピットフォールII　3名

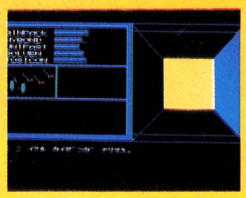


セガSG・SCシリーズ用（マイカード専用）
（セガ提供）4800円〈P159参照〉
●4つの秘宝を求めて地底探険にのぞんでみたら……？

⑩チョップリフター　3名

セガSG・SCシリーズ用（マイカード専用）
（セガ提供）4800円〈P30参照〉
●ブローダーバンドの人気ゲームがついにセガのマシンでも楽しめるようになったんだ。

⑪ザ・ブラックオニキス　6名



対応機種：PC-8801/mkII/SR（5D）2名、FM-7/NEW7/77（T）2名、X1シリーズ（T）2名
（BPS提供）（5D）7800円、（T）5800円〈P16参照〉
●まだまだ根強い人気を誇るロールプレイングゲームの名作。

⑫探険隊2　5名

対応機種：PC-8801/mkII/SR（5D）2名、FM-7/NEW7/77（5D）3名
（データウエスト提供）7800円〈P156参照〉
●某TV番組をパロッたアドベンチャー。

⑬ボンジャック　5名

対応機種：PC-8801mkIISR専用
（WELCOMECAT提供）4500円〈P154参照〉
●テーカンのビデオゲームがSRに登場。すばらしいBGMとグラフィックスが魅力。

⑭リングクエスト　2名

対応機種：PC-8801/mkII/SR（5D）1名、FM-7/NEW7/77（5D）1名
（スタークラフト提供）12800円〈P152参照〉
●4つのオーブを見つけ出せ！

⑮ブレイクスルー　3名

対応機種：PC-6001/mkII/SR/6601/SR（T）
（コムパック提供）3800円〈P151参照〉
●3つに変形するキミの戦闘メカが敵のまっただなかをすり抜ける！

⑯バンゲリングベイ　3名

対応機種：MSX（ROM）
（ソニー提供）4900円〈P148参照〉
●キミは勲章いくつもらえたかな？ 10万点を超えなきゃ、話にならないぞ!?

⑰スーパーサッカー　3名

対応機種：MSX（ROM）
（ソニー提供）4900円
●横スクロールが新しいサッカーゲーム。友達と2人でキック・オフ！

⑱ファランクス　3名

対応機種：MSX（T）
（エニックス提供）3800円〈P150参照〉
●エーゲ海の南の島ゾナに、3人の勇者がバンパイア退治に出かけたが……。

⑲バンゲリングベイキーホルダー　20名

（ソニー提供）〈P148参照〉
●銀色に輝くキーホルダー。キャンペーンに参加すればバンゲ・グッズはキミのもの。

⑳モールモールTシャツ　10名

サイズ：Sのみ
（クロスメディア提供）
〈P155参照〉
●色は5色で各2枚ずつ。モールモールのかわいいロゴ入り！

㉑BeepTシャツ　10名

（日本ソフトバンク提供）
●白地にブルーのBeepロゴをあしらった特製Tシャツ。SかMのサイズ明記を。

点とり虫の、どこが悪い。
ゲームに強くなりたい人の、これが最新コントロール・マシン。
JOYBALL
START
A
SELECT
B
ON
CONT
OFF
連射、高得点は気持いいぞ。
1秒間15発の連射ができるのは、このジョイボールだけ。てのひら操作のボールだから、微妙なコントロールもラクラクだ。高得点で差をつけるなら、もうコレシカナイぞ。
★いまなら、ワクワクプレゼント!! BMXが当たる。
ハガキに『JOY BALL』と書き、住所・氏名・年齢・電話番号を記入して下記住所のハル研究所まで送ろう。抽選で10名に、モトクロス用自転車BMXをあげちゃうぞ。●応募〆切:9月30日(消印有効)
JOY★BALL
ジョイボールは、このファミコンで遊べるよ。
任天堂ファミリーコンピュータ™専用コントローラ 新発売 ¥3,980 8/10発売予定
発売元:㈱HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5
OS'85ビル5F TEL.03-252-6344
JOY BALLが使えないソフト●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ●コナミ/けっきょく南極大冒険
●このジョイボールは任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

キミも続け！チャンピオンへの道!!

◀毛利公信君（18歳・東京理科大1年）は、記念すべき3,000人目のチャンピオン。ファミコン仲間の集まるクラブの会長をしている彼も、あの31面と50面にはすごく悩まされたという。

熱い夏休みをキミに！
チャンピオンカードキャンペーン

超難解ゲーム「チャンピオンシップ・ロードランナー」の50面すべてをクリアした人にだけ贈られる栄光のカード。それが〝チャンピオンカード〟だ！キミも50面完全突破をめざし、熱い夏休みを送ろう!!
■カードの入手方法——●「チャンピオンシップ・ロードランナー」の**取扱説明書**についているシークレット・コード表にパスワードを書き入れよう。●100円切手をはった返信用封筒の表に、しっかりと住所と名前（**ふりがなを忘れずに**）を書こう。●**送り先** 〒162 新宿区市谷田町3-1-1 ハドソン内 HUDSON「チャンピオンシップ・ロードランナー」審査委員会

全国キャラバン！キミの街に行くよ。

北は北海道から南は九州まで、イエローの「ファミコン大会全国キャラバン」の車がかけめぐる。7月21日から8月31日まで、夏休みをめいっぱい使って、「スターフォース」ゲーム大会や、ハドソンのファミコンゲームの必勝法デモなど、もりだくさんのイベントを用意しているぞ。キミの街にもきっと行くから、ぜひ参加しよう。

ゲームの天才に贈る超頭脳ゲーム

超頭脳パズル&アクションゲーム

Championship Lode Runner™
チャンピオンシップ・ロードランナー

Ⓒ 1985 DOUG SMITH

前作〝ロードランナー〟を完全クリアしたひとのみが挑戦できるという超頭脳ゲーム。50面完全突破をめざせ!!

好評発売中！

〈HFC-CR〉
希望小売価格
4,900円

PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO.,LTD. UNDER LICENSE FROM BRODERBUND SOFTWARE INC.

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸Ⅱ201 ☎011-821-1538
営業所/東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

Beep
1985 9号
ビープ 9月号
昭和60年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻9号通巻9号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
定価360円

雑誌 17659—9　ISSN 0910-7681　Printed in Japan